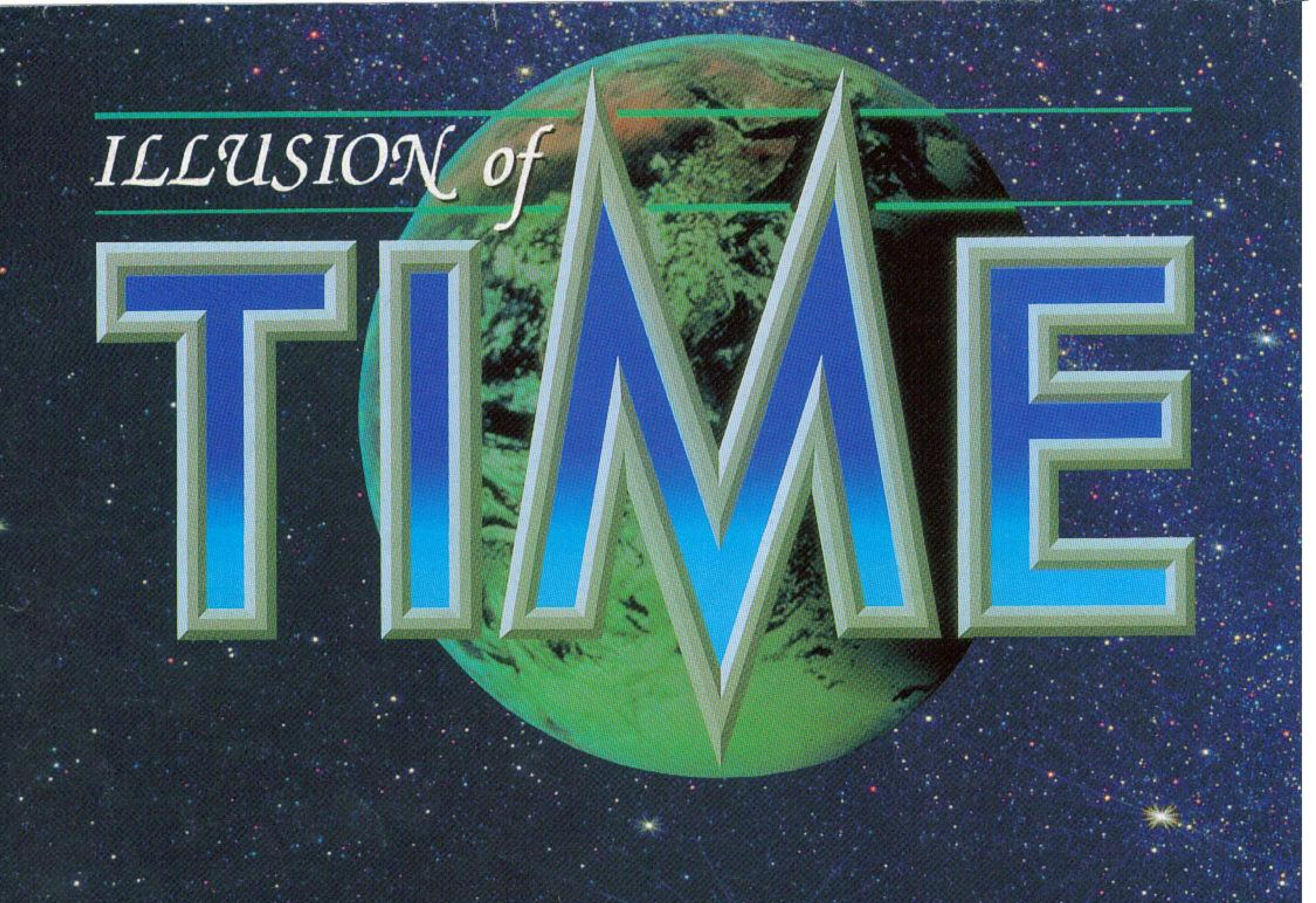

Der offizielle Nintendo Spieleberater
ILLUSION of
TIME
Nintendo®
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TM



ZEIT DER ILLUSIONEN

Vor langer, langer Zeit lebte ein Volk, das ungewöhnliche Fähigkeiten besaß. Sie erschufen monströse Pflanzen und Tiere, die allerdings begannen ihre Erschaffer zu malträtieren. Die Zivilisation ging langsam unter. Am Ende stand der alles entscheidende Kampf zwischen dem Ritter des Lichts und dem der Dunkelheit. Dieses Duell wurde zuletzt dann entschieden durch eine unbeschreiblich machtvolle Waffe – den Chaos-Kometen. Seine Kraft verwandelte alles zivilisierte Leben in primitiv-aggressive Monster. Doch plötzlich zog sich der Komet zurück. Langsam entwickelte sich wieder friedliches Leben auf der Welt. Nur alle 800 Jahre taucht der unheilbringende Komet wieder auf ... und jetzt ist es wieder mal soweit, sich der zerstörerischen Kraft entgegen zu stellen!

Doch niemand hätte gedacht, daß die Ruinen uns die Apokalypse bringen.

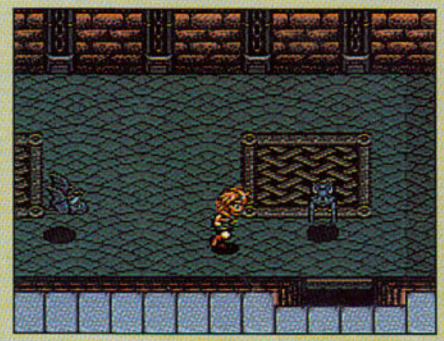
DAS ABENTEUER

Karten-Legende

	*Rotes Juwel*
	*Heilkräuter*
	*Sphärenportal*
	*Ein-/Ausgang*

Auf in den Kampf

Ihr habt viel gelernt, tapfere Streiter. Ihr kennt die Gesetze des Landes und wißt um die Gefährlichkeit Eurer Mission. Ihr wißt aber auch, daß Ihr auserwählt wurdet, die sechs mystischen Statuen zu finden und das Geheimnis des Turms von Babel zu lösen. Doch denkt auch an das Schicksal Eures Vaters, der einst bei einer ähnlichen Mission verschwand. Rätsel über Rätsel, Gefahren über Gefahren. Möge Gaia, die Hüterin allen Lebens mit Euch sein…



DIE FLUCHT

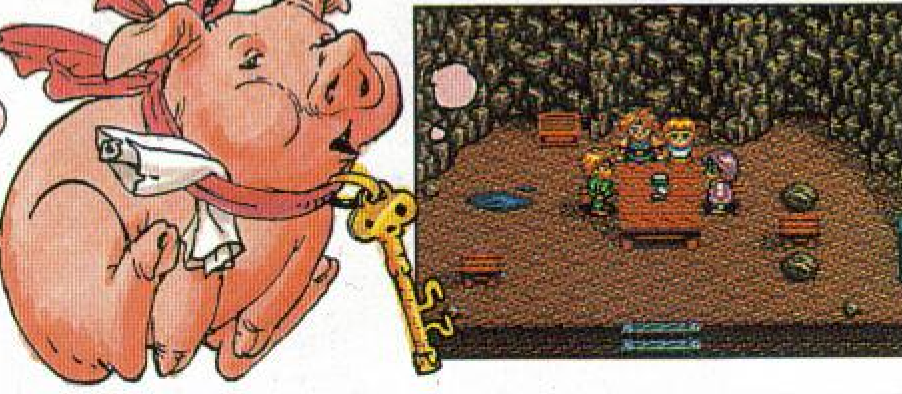
Die Geschichte um Will und seine Freunde beginnt in einer kleinen Stadt, die sich am südlichsten Punkt der damaligen Weltkarte befindet. Wills Heimatstadt Südkap…

Die Stadt am Meer

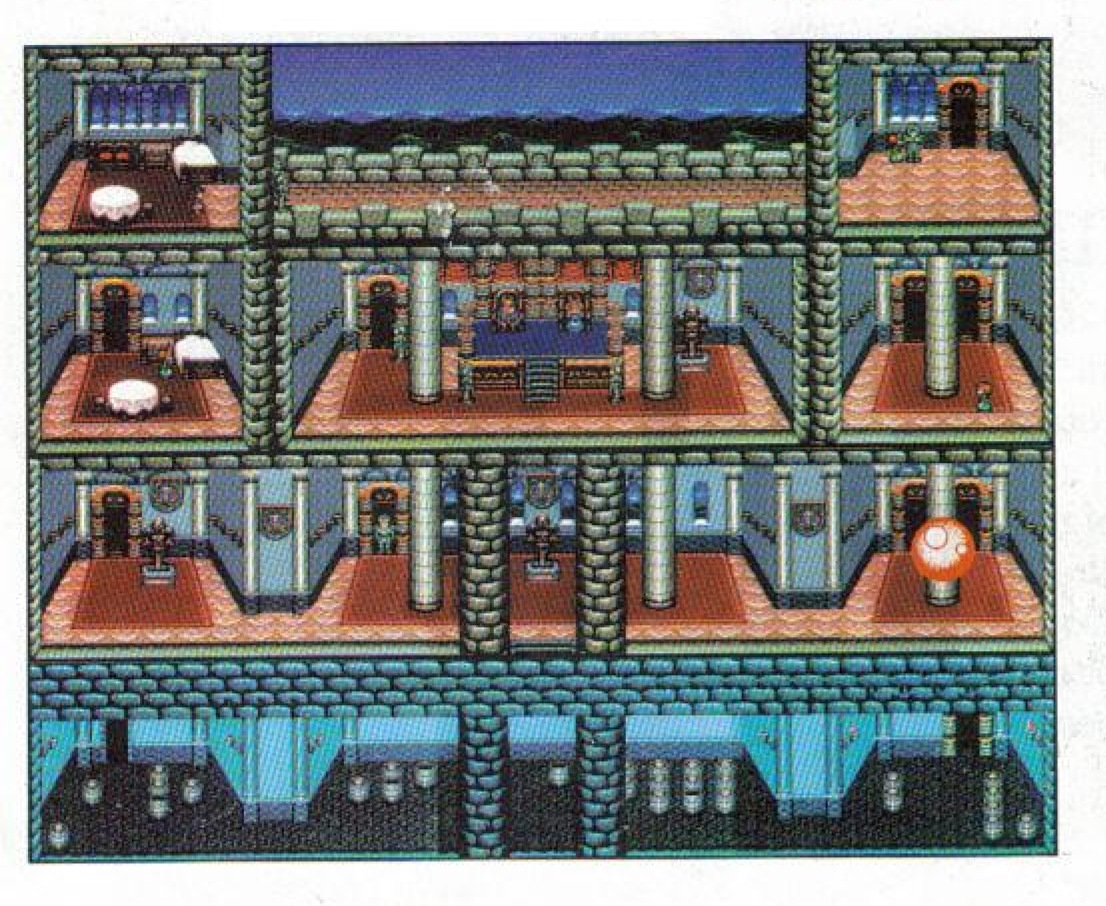


In unmittelbarer Nähe von Edwards Schloß liegt auf einer in das Meer ragenden mächtigen Felsplatte die Stadt Südkap. Sie ist ein zu Stein gewordenes Monument für den siegreichen Kampf des Menschen gegen die Urgewalten des Meeres. Schaut Euch gut um in der Stadt, denn hier werdet Ihr nicht nur die ersten drei Juwelen finden, sondern auch einige Informationen von den Bewohnern der Stadt erhalten. Wenn Ihr alles erkundet habt, wird die Wache am Stadtportal Euch passieren lassen.









Edwards Schloß

Eure erste Reise bringt Euch in Edwards Schloß. Erkundet auch hier alles und laßt keinen Passanten aus, der Euch einen Hinweis geben könnte. Auf diese Weise werdet Ihr einiges in Erfahrung bringen. Im Schloß werdet Ihr Prinzessin Kara und ihr Hausschwein Hamlet kennenlernen, die beide unter Hausarrest stehen. Eine erfreuliche Begegnung findet Ihr, doch der König ist da anderer Meinung. Er läßt Euch ins Gefängnis werfen.

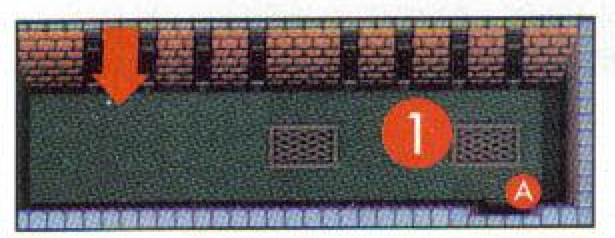


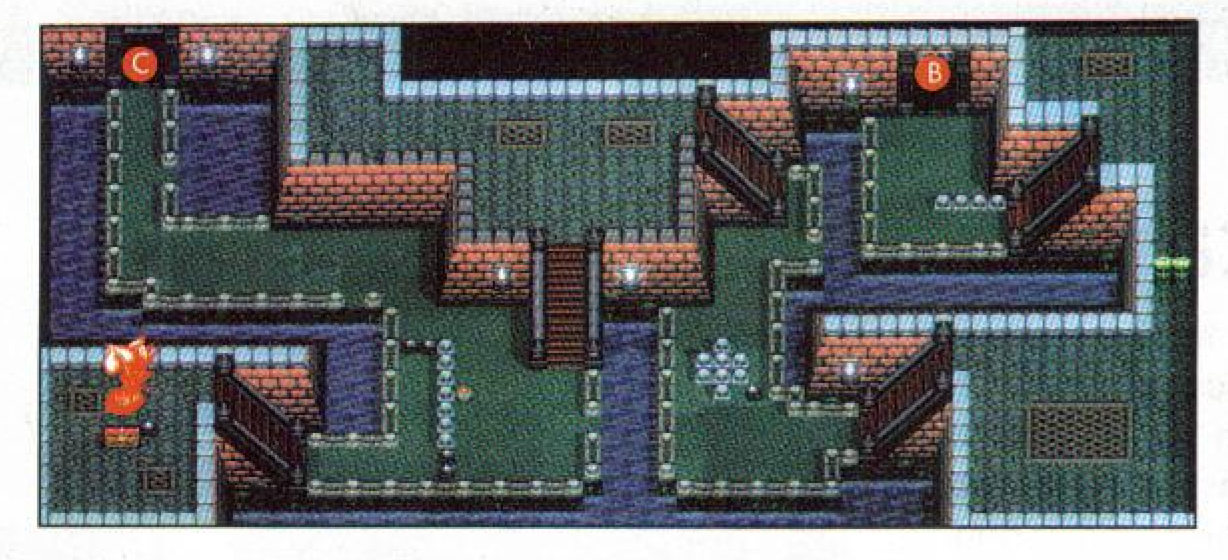


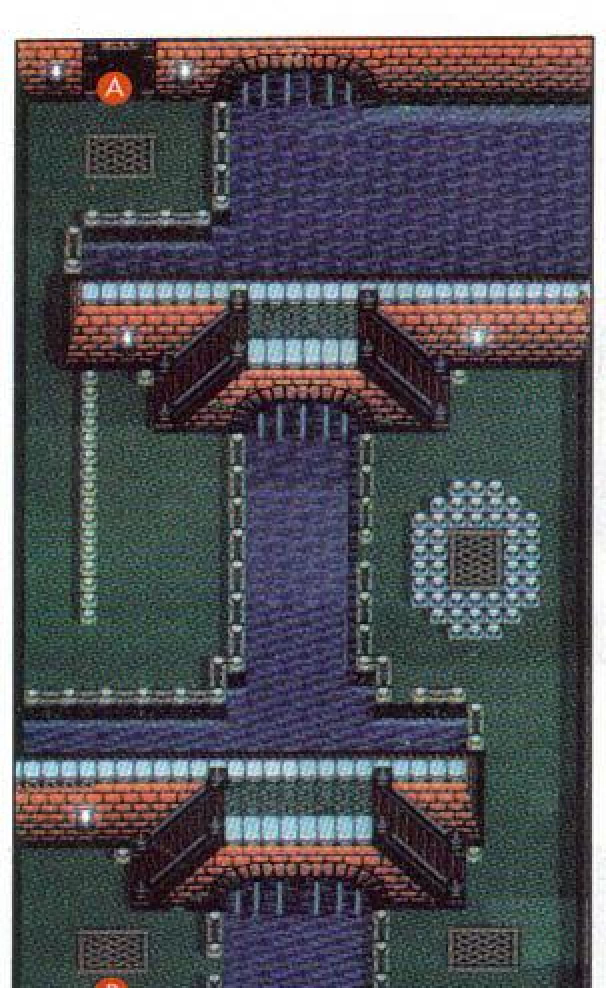
Im Kerker

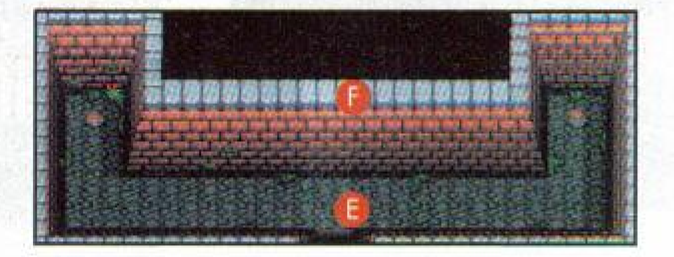
Ihr seid in einer kleinen Zelle gefangen, die nur einen Ausgang hat… und der ist verschlossen. Nun müßt Ihr Euch in Geduld üben. Während Ihr die Zelle genau untersucht, habt Ihr Visionen und werdet in Eure Mission eingeweiht. Nach einer Weile naht dann auch schon Euer Retter. Es ist Hamlet.

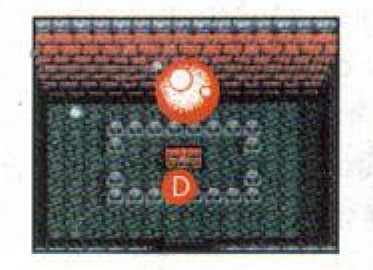




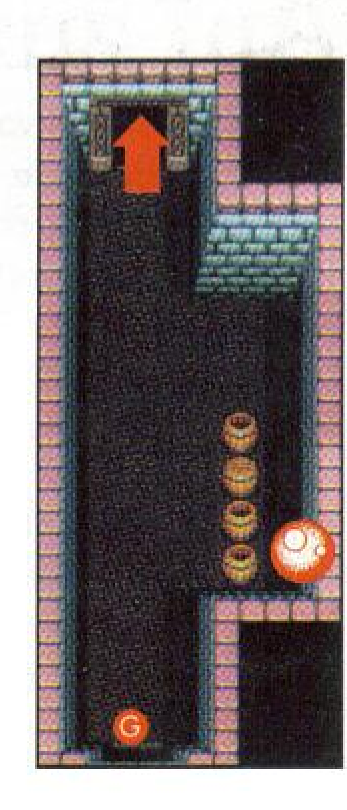












1 Vernichtet sie!

Nachdem Ihr Schwein hattet und von Hamlet befreit wurdet, lauft Ihr durch die untere Etage des Schlosses und sucht den Ausgang. Dabei werdet Ihr auf mehrere Widersacher stoßen, die Euch sofort angreifen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch im Kampf üben und notwendige Erfahrung für Euer weiteres Abenteuer erlangen.



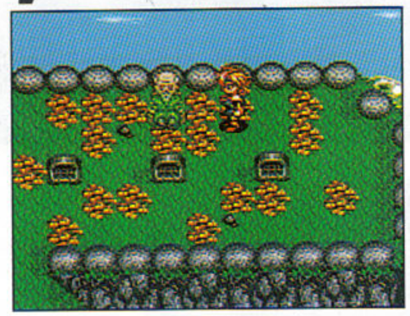


CASTOTH WARTET

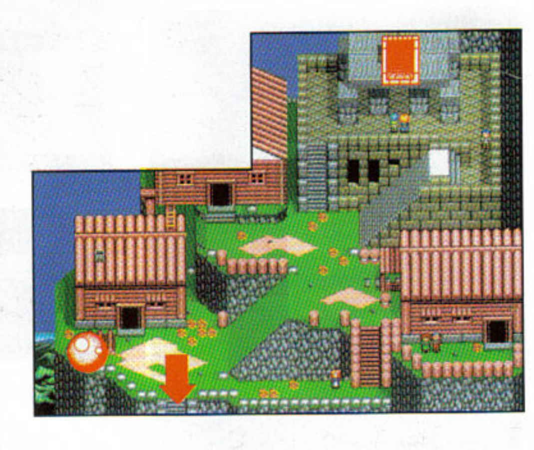
Nach Eurer Flucht aus dem Schloß kehrt Ihr mit Prinzessin Kara in Eure Heimatstadt zurück. Dort müßt Ihr feststellen, daß Euer Haus verwüstet wurde und Eure Großeltern verschwunden sind.

Die Stadt Itory

Noch in Südkap trefft Ihr auf Lilly, ein Feenwesen aus der Stadt Itory. Sie führt Will in Ihr Heimatdorf. Hier werdet Ihr das achte rote Juwel finden, der zwischen einigen Baumstämmen verborgen ist. Doch noch viel wertvoller als das Juwel, ist die erste von zwei Inka-Statuen, die sich ebenfalls in Itory befinden soll. Außerdem erlernt Ihr hier eine neue Fähigkeit, den Psycho Dash. Dieser bringt Euch zur ersten Inka-Statue.



Rennt die Rampe herunter und springt dann mit einem weiten Satz ab. Auf diese Weise landet Ihr in einem neuen Bereich der Stadt.



Auf zur Mondvolksiedlung

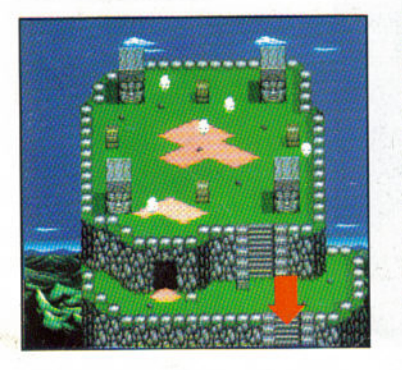
Der Pflanzengeist von Itory machte Euch mit dem Aufenthaltsort der zweiten Inka-Statue vertraut, sie ist im Besitz der Mondvolksiedlung. Lilly, das Feenwesen, geleitet Euch zur Siedlung, wo Ihr von den dort lebenden Schattenwesen neue Informationen über den Kometen und die zweite Inka-Statue erhaltet. Die Stimmen der ungewöhnlichen Bewohner verraten Euch mehr über die Geschichte des chaosbringenden Kometen, der mit seinem Lichtschweif die Bewohner zu Mutanten machte. In einer Höhle in der Nähe der Mond-Hochebene müßt Ihr Euch auf ein Spiel der Bewohner einlassen, um die zweite Inka-Statue zu bekommen. Schafft Ihr es, die Aufgabe der Bewohner zu lösen, erhaltet Ihr die heißbegehrte Statue.



Furchterregende Fratzen erwarten Euch in der Mondvolksiedlung. Nach kurzem Erkunden stellt Ihr allerdings fest, daß die Bewohner nicht bösartig sind. Sie geben Euch viele nützliche Informationen.



Noch wißt Ihr nicht genau, ob Ihr den seltsamen Wesen trauen könnt. Sind es Menschen wie Ihr, die unter einem Fluch zu leiden haben, oder Dämonen, die mit Euch ein übles Spiel treiben? Ihr und Lilly werdet es herausfinden.



Die zweite Statue

Ein böses Spiel. In der Höhle unter der Mondvolk-Ebene müßt Ihr innerhalb von nur 20 Sekunden alle schleimigen Sluggers vernichten. Gelingt es Euch, erhaltet Ihr die zweite Inka-Statue. Versagt Ihr, müßt Ihr Euer Glück erneut versuchen.

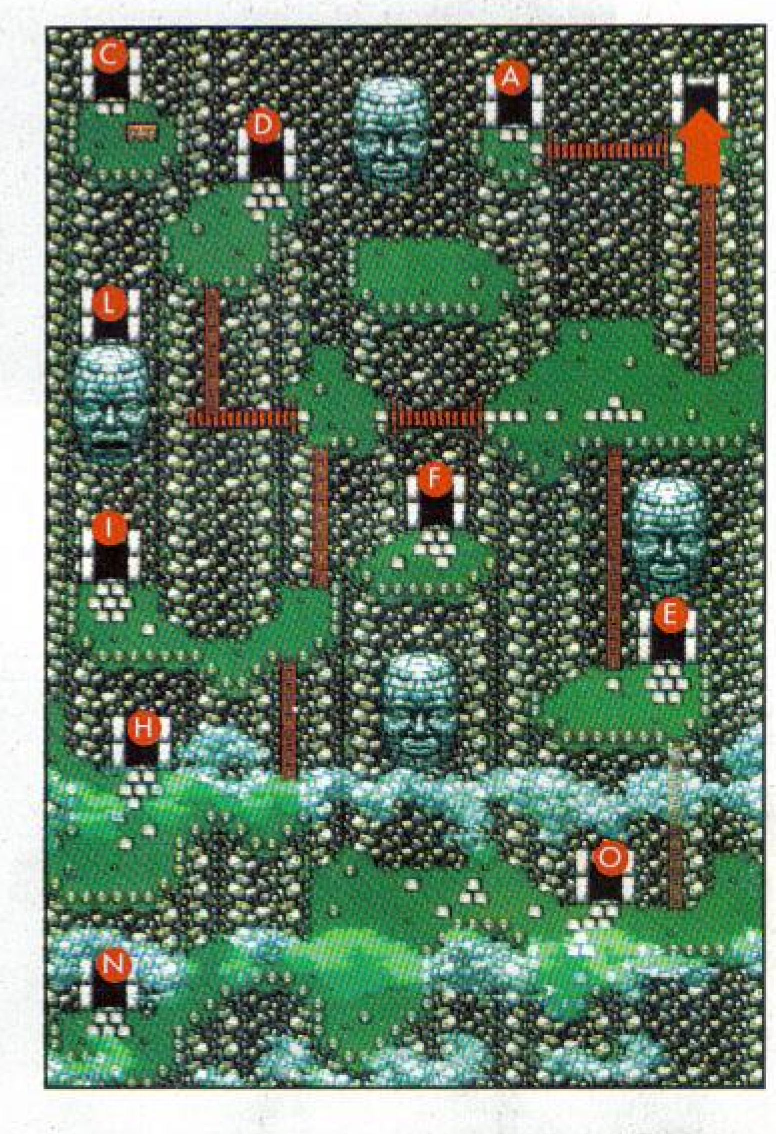


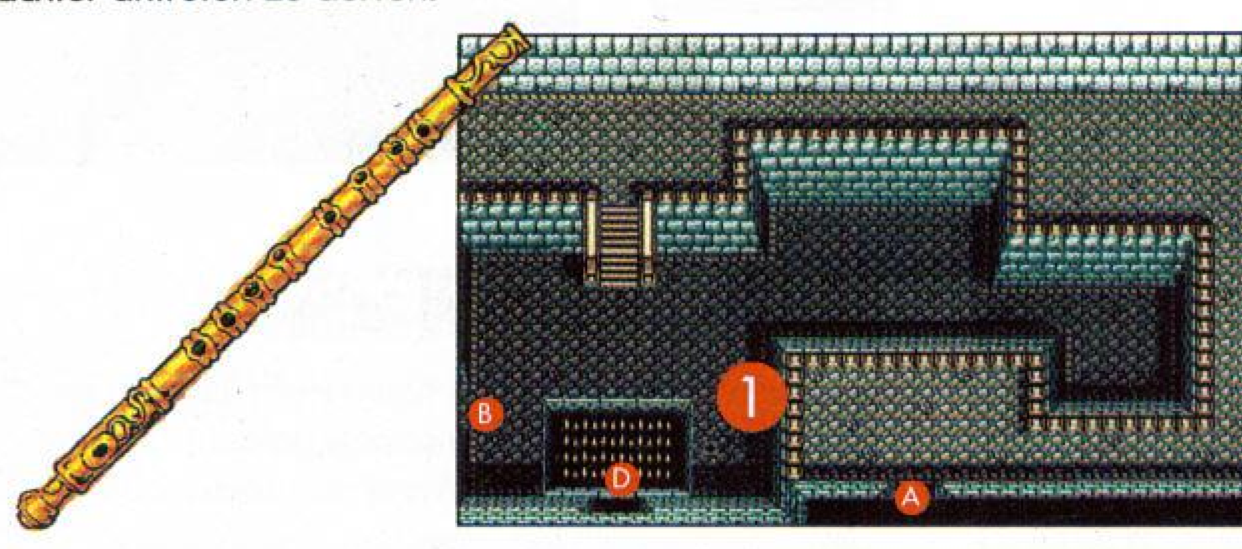
Legendäre Ruinen

Mit den beiden Inka-Statuen im Gepäck erreicht Ihr nun die legendären Inka-Ruinen. Die vergessene Kultur der Inkas verbirgt das Geheimnis der ersten mystischen Statue und den Weg zum fabelhaften Goldenen Schiff. Ihr solltet Euch in Freedan verwandeln, um in dem gefährlichen Gelände gegen Eure Widersacher bestehen zu können. Eure beiden Statuen müßt Ihr an den richtigen Stellen des Riffs plazieren, um schließlich gegen Castoth, den Wächter antreten zu dürfen.



Kara macht mal wieder Probleme und führt sich ziemlich mädchenhaft auf. Ignoriert sie einfach und Lilly wird auf sie aufpassen.

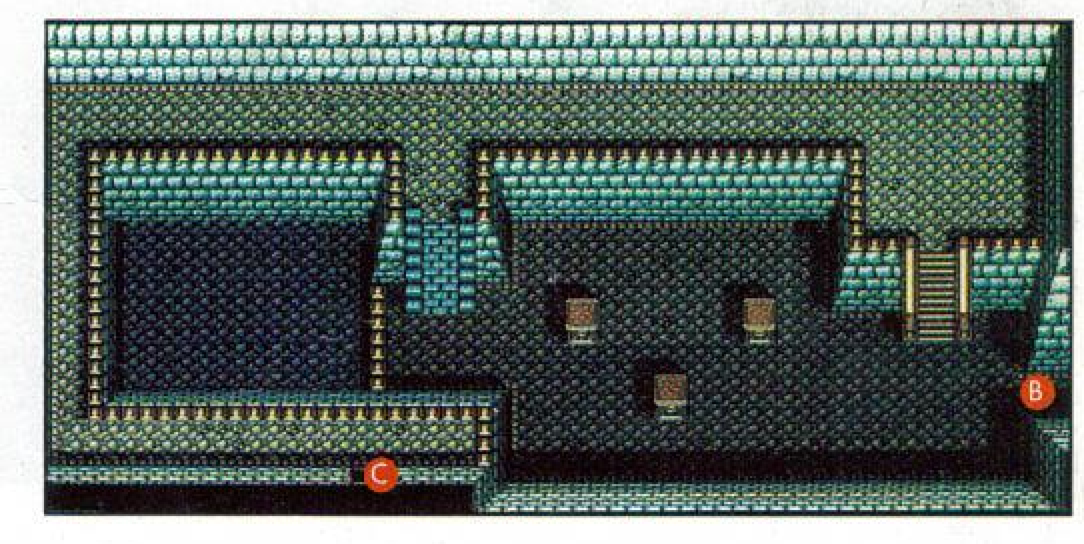




1 Die Dornengrube

Im Inneren der Inka-Ruinen werdet Ihr schon bald auf ein scheinbar unüberwindbares Hindernis stoßen. Eine Dornengrube liegt zwischen Euch und der Tür zum nächsten Raum der Höhle. Neben der Grube entdeckt Ihr jedoch ein Loch im Boden. Sucht nun nach dem Diamantstein, der sich in einer Schatztruhe nicht weit von Euch befindet. Habt Ihr den Stein gefunden, müßt Ihr ihn nur noch in das Loch neben der Grube einsetzen.



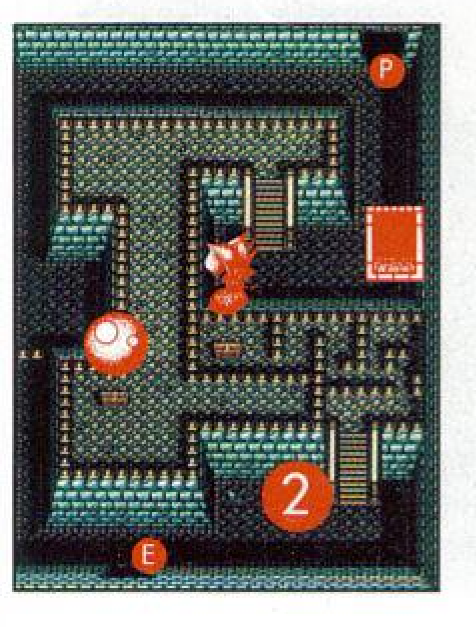


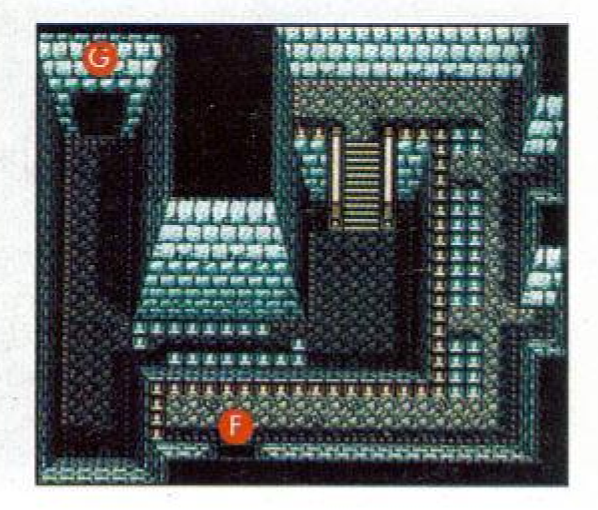
2 Jenseitige Nachricht

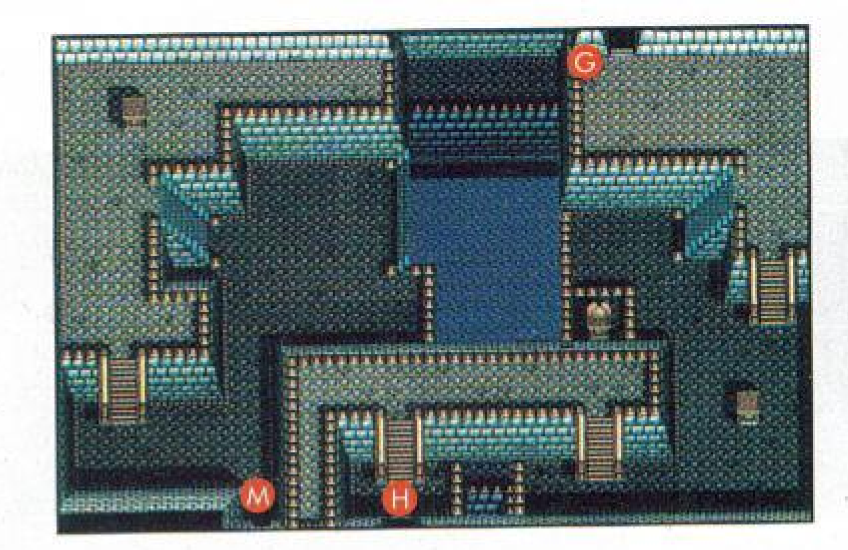
Während Ihr die Inka-Ruinen durchstreift, solltet Ihr alles, selbst wenn es noch so absurd erscheint, absuchen, um nicht Gefahr zu laufen, einen wichtigen Hinweis auf das Rätsel zu übergehen. An besagter Stelle beispielsweise hilft Euch die Nachricht eines Toten weiter.

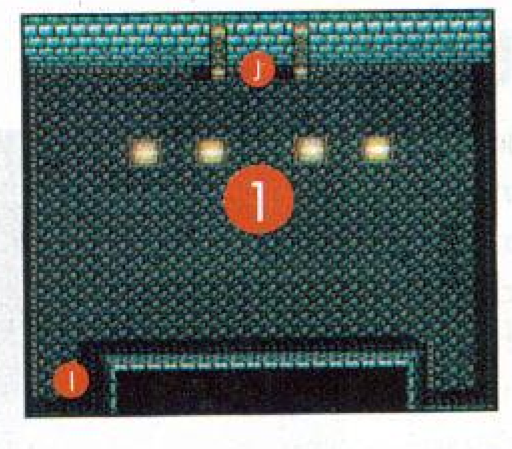


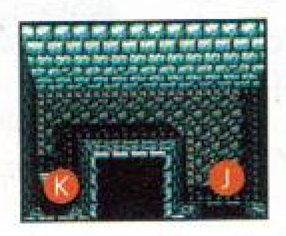


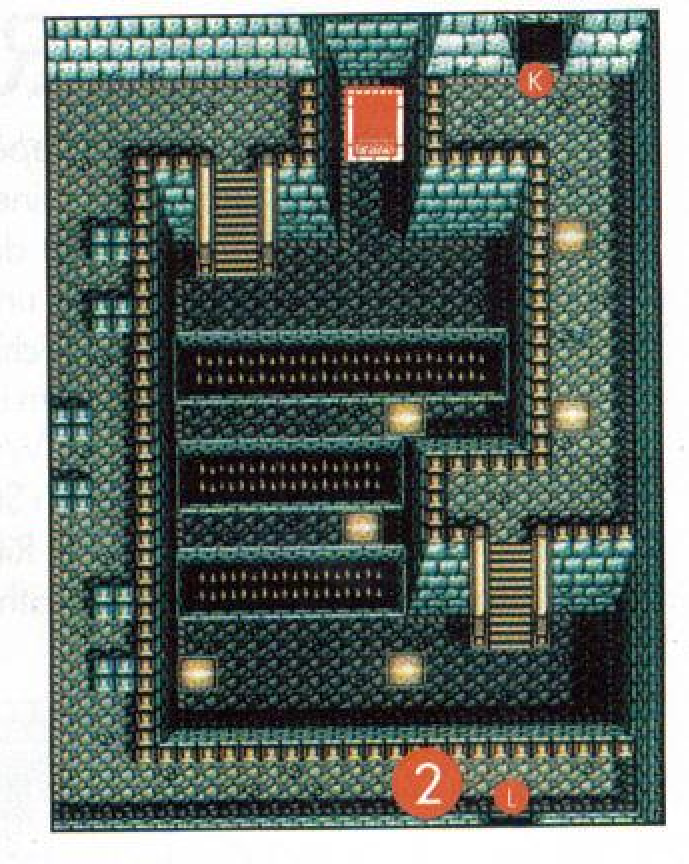


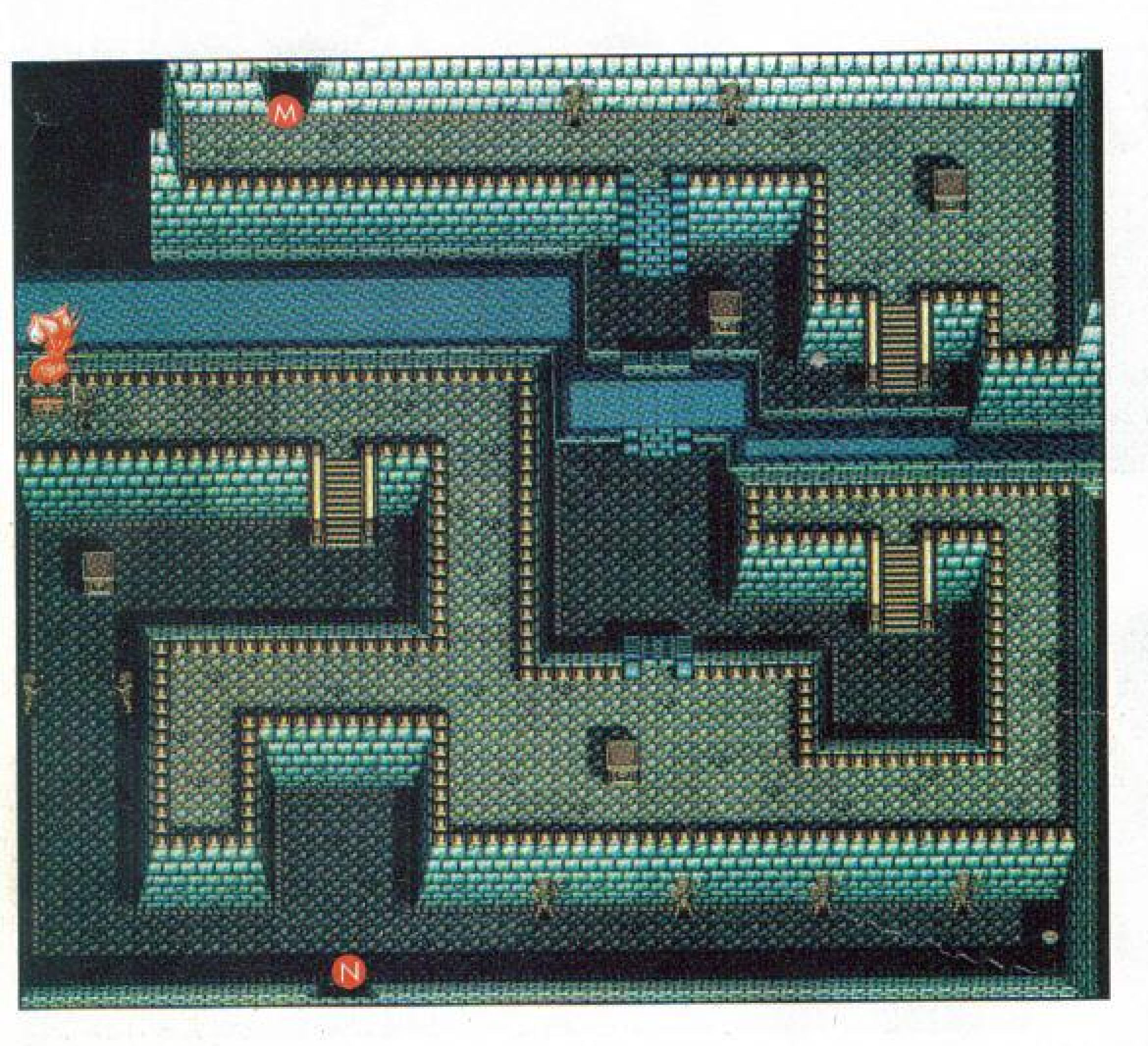












❶ Goldene Wächter

In einem geheimnisvollen Raum trefft Ihr auf vier goldene Statuen und ebensoviele goldene Bodenplatten. An der hinteren Wand des Raumes befinden sich zwei Säulen, zwischen denen sich eine Tür offenbaren wird, wenn die Statuen auf den Platten verteilt wurden.

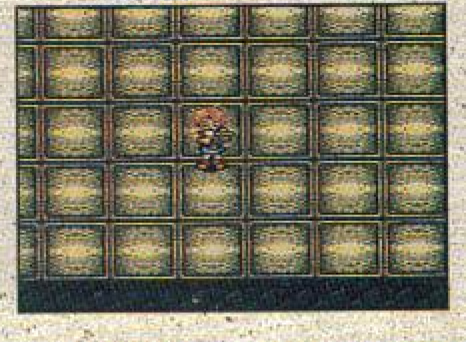


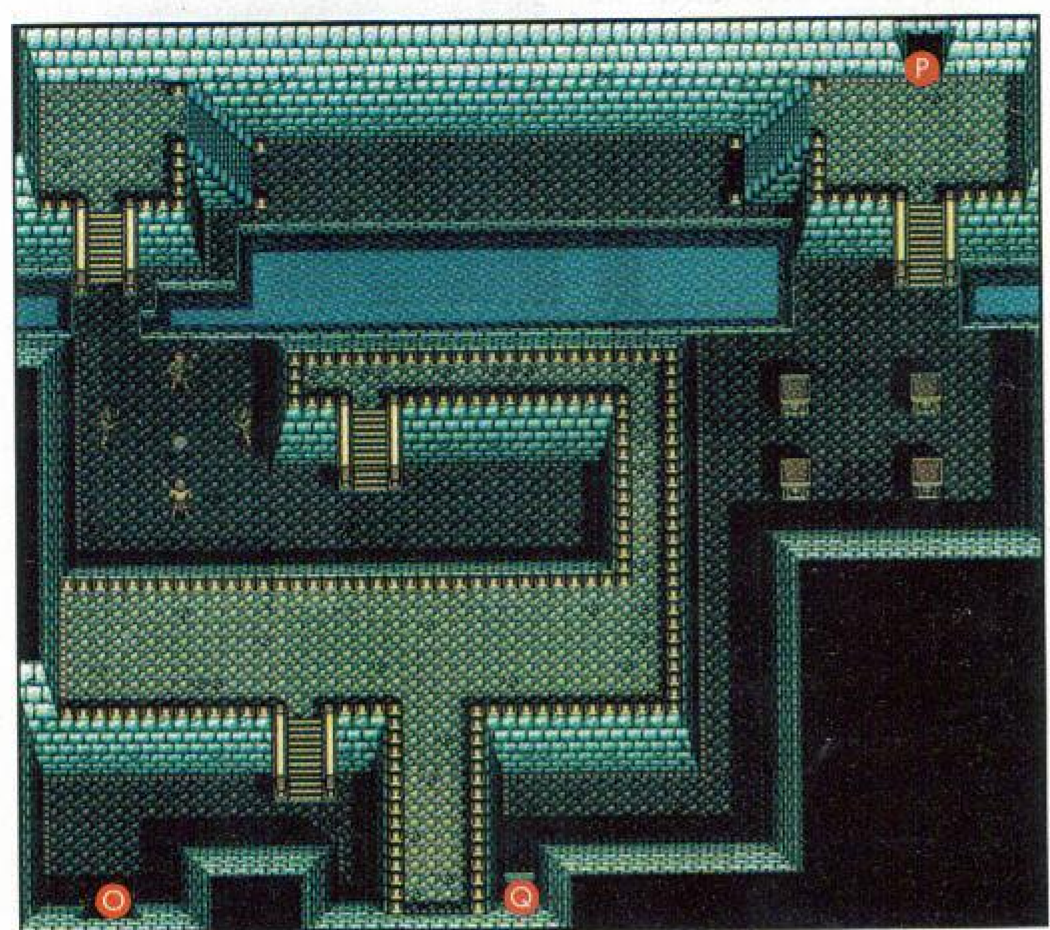


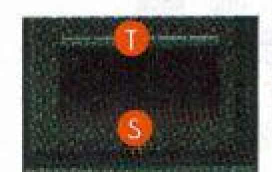
❷ Goldene Melodie

Auf einem Vorsprung in der Felswand lernt Ihr eine Melodie, die Ihr später als Will auf der Flöte spielen müßt. Es handelt sich hierbei um die Melodie des Windes. Um das Geheimnis der Inka-Ruinen endgültig zu lösen, müßt Ihr diese Melodie im Goldenen Raum spielen. Nach einer Weile werdet Ihr dann ein Zeichen erhalten, das Euch weiterführt.

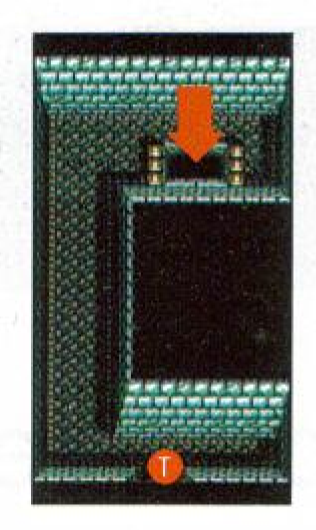


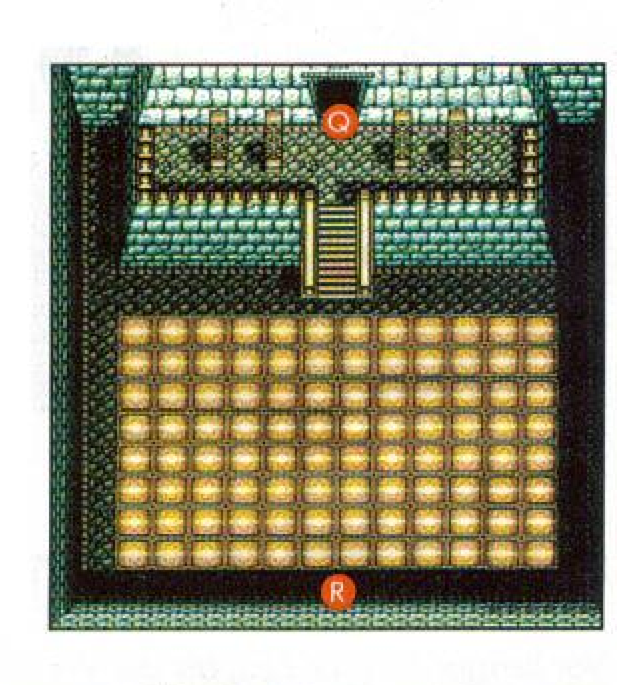












Duell mit Castoth

Ein besonders übler und unangenehmer Geselle ist Castoth, der erste Endgegner, der Euch erwartet. Mit seinen mächtigen Krallen und seiner Fähigkeit, Strahlen zu verschießen, ist er nur schwer zu bezwingen. Ihr solltet Euch mit Freedan zunächst auf die Krallen konzentrieren und diese bekämpfen. Als nächstes gilt es den Strahlen auszuweichen. Wenn der Kopf Castoths in die Reichweite Eures Schwertes kommt, solltet Ihr dann so schnell wie möglich einen Treffer landen. Wenn Ihr dieses Spielchen mehrere Male wiederholt, habt Ihr Castoth bezwungen.

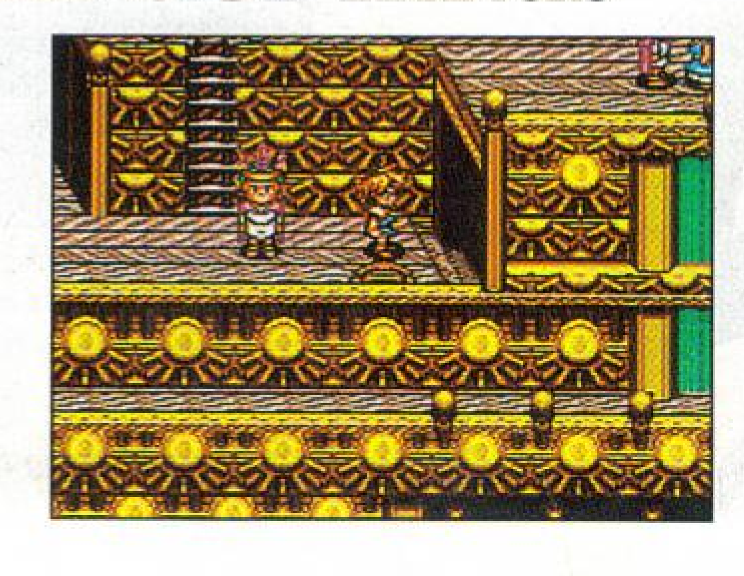






Das Goldschiff der Inkas

Ist es Euch gelungen, Castoth zu vernichten, offenbart sich Euch eine geheimnisvolle Grube, deren Tiefe Ihr nicht absehen könnt. Wenn Ihr dennoch den Sprung ins Dunkel wagt, landet Ihr auf dem Goldenen Schiff der Inkas. Doch noch eine weitere Überraschung wartet auf Euch: Die Inkas auf dem Schiff halten Euch für Ihren König. Redet mit allen – auch mit dem Mast-Matrosen.





SKLAVEREI

Nach der langen, anstrengenden und entbehrungsreichen Floßfahrt, während der sich Kara und Will menschlich etwas näher gekommen sind, ist Wills Gesundheit sehr angegriffen.

Das Blumendorf Freejia

Vor langer, langer Zeit, als die Welt noch in Ordnung war und Frieden und Eintracht herrschte, wurde das Dorf Freejia gegründet. Es erhielt seinen Namen nach einer besonderen Blume, die dort auf fruchtbarem Mutterboden gedieh. Diese Blume war wohlschmeckend süß und diente als Handelsgrundlage der dortigen Bewohner. Doch heute, zu der Zeit, als Will und Kara diese Stätte betreten, ist die einstige Idylle verschwunden. Es herrschen Fäulnis und Verderbnis, die die Wurzeln des Dorfes gänzlich zerfressen haben. Viele Bewohner müssen unterirdische Sklavenarbeit verrichten. An diesem unwirtlichen Ort beginnt ein neuer Abschnitt des aufregenden Abenteuers.





Einige Bewohner des Dorfes sind etwas verwirrt und wissen nicht genau, wo's langgeht.



Unheimliche Stimmen wollen Will davon abhalten, das Dorf weiter zu erforschen.



Juwelen und Sklaven

Im einst schönen Freejia kann Will mit einiger Anstrengung die nächsten roten Juwelen finden. Ein Juwel findet Will in einem Gefäß vor einem Haus. Ein weiteres Juwel findet Will im ersten Stock des Hotels von Freejia. Ein Mann auf der anderen Seite einer Blume gibt Will ebenfalls ein Juwel. Und ein übler, geldgieriger Sklavenhändler in Freejia ist gerne bereit, Will ein Juwel auszuhändigen. Wenn Will das Geheimnis der Sklavenarbeit erfahren will, muß er auf der Rückseite des Hotels einen flüchtigen Sklavenarbeiter finden.



Ein schicksalhafter Dialog: Es gibt keine Möglichkeit für ihn, auf den Ort seiner Gefangenschaft aufmerksam zu machen.

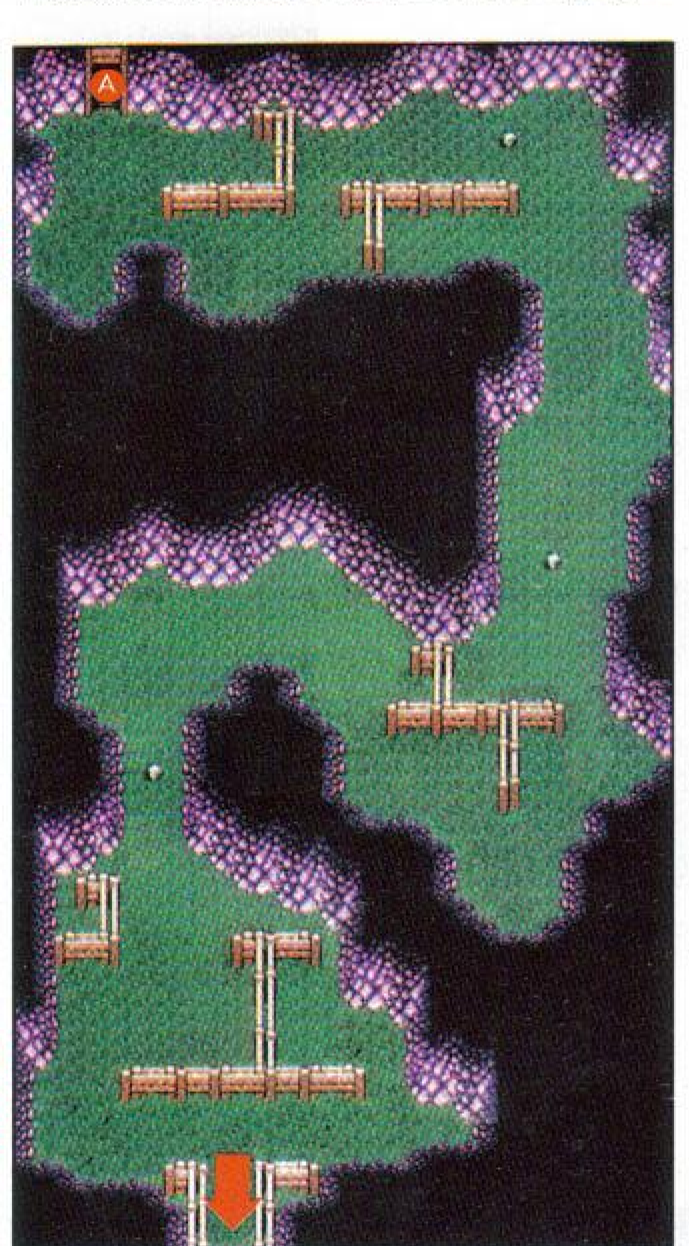


Will befindet sich immer noch auf der Suche nach dem geflüchteten Sklavenarbeiter, der wichtige Informationen bereithält.

Die Diamantenmine

Nachdem Will den geheimen Zugang in die unterirdische Diamantenmine gefunden hat, ist es jetzt an der Zeit, die Sklavenarbeiter von ihrer aufzehrenden Schwerstarbeit zu befreien und einige verzwickte Rätsel zu lösen. Bei diesen harten und gefahrvollen Kämpfen gegen die Wächter der Unterwelt wird Will all seine Kräfte brauchen, um gegen die Übermacht des unterirdischen Bösen siegreich bestehen zu können. Jedoch wird Will diese Kämpfe nicht ohne Lohn durchführen müssen. Sehr oft bekommt Will bei der Befreiung eines Sklaven von seinen Ketten einen Schlüssel geschenkt. Diese Schlüssel sind sehr wichtig, denn ohne sie bleibt der weitere Weg verschlossen.





1 Befreit die Sklaven

Will ist die einzige Hoffnung der verlorenen Seelen, die in absoluter Finsternis unter Tage schuften müssen. Mit zielsicheren Schlägen zerhackt er die eisernen Ketten, mit denen die Sklaven an schwere Eisenkugeln gefesselt sind. Als Dank erhält Will Schlüssel und den einen oder anderen nützlichen Tip für das weitere Abenteuer.



2 Wills haariger Hinweis

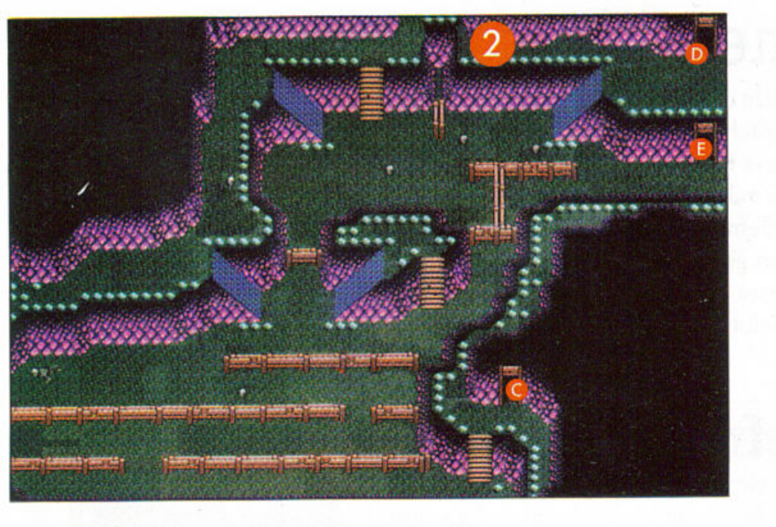
In einer Ecke der Mine wird Will feststellen können, daß ein starker Luftzug seine Haare zerzaust. Dieser Luftzug weist Will eine Stelle in der Wand, die er mit einem Psycho Dash durchbrechen kann. Ein Raum öffnet sich, in dem Will die roten Juwelen Nummer 15 bis 17 erhalten kann.

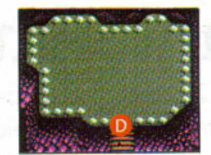


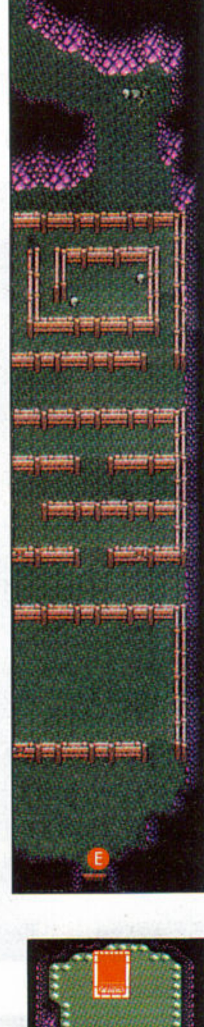












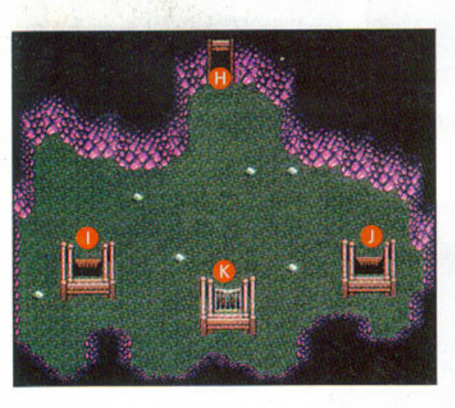


1 Dark Friar

Auf dem unteren Foto ist die Stelle abgebildet, an der Will mit einem Psycho Dash einen weiteren Raum öffnen kann. Darin verbirgt sich ein zweites Sphärenportal mit Freedan und dem Dark Friar Power-Up.

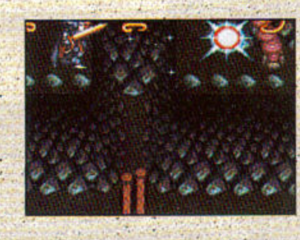


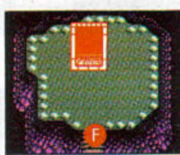




2 Mit Feuerkraft

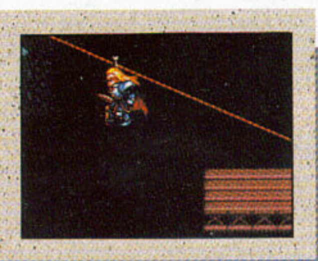
Nachdem Will in Freedan transformiert ist und den Dark Friar Feuerschuß beherrscht, kann er einen Angreifer auf dem oberen Absatz aus dem Weg räumen.

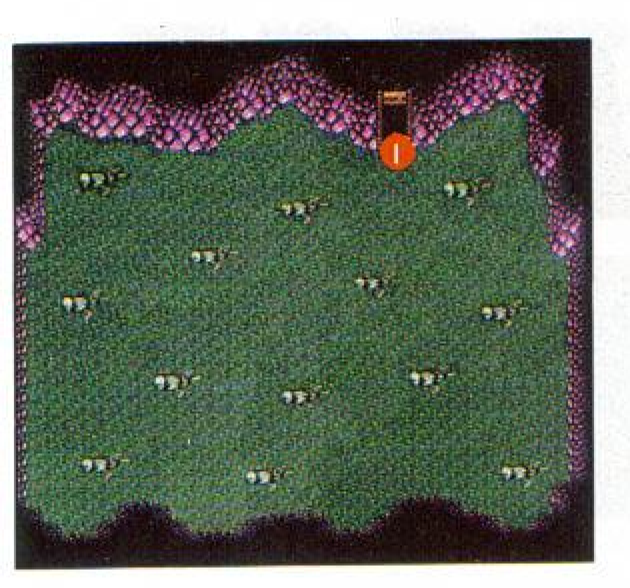


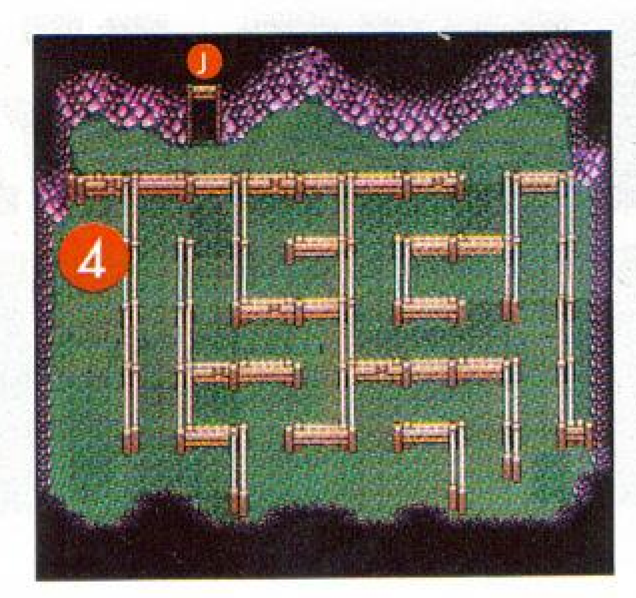


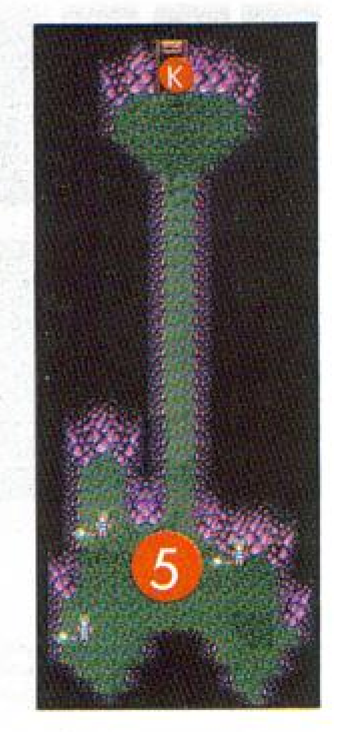
3 Liftige Höhen

Mit Hilfe des Liftes kann Freedan nun weitere Bereiche erreichen, die ihm zuvor verborgen geblieben sind. Solange er mit dem Lift fährt, kann er von den am Boden befindlichen Angreifern nicht verletzt werden und ist so in Sicherheit. Sobald er aber wieder aussteigt, hat er die Verfolger und Widersacher erneut am Hals – eine Plage, die ihm aber schon sehr bekannt vorkommt.









4 Die Minenschlüssel

Als nächstes sollte sich Freedan zum Friedhof begeben. Dort wird er am Boden die Überreste einer Gestalt finden. In der Nähe dieser bedauernswerten Gestalt findet Freedan einen glänzenden Schlüssel, den er einstecken sollte: Es ist einer der gesuchten Minenschlüssel. Den zweiten bewahrt ein Sklave auf.





5 Letzte Befreiung

Im letzten Raum der Mine trifft Freedan auf ein paar Sklaven, die er auch noch befreien sollte. Jeder dieser Sklaven gibt Freedan nach der Befreiung wichtige Informationen. Mit der Melodie der Erinnerungen, die Freedan erhalten hat, muß er sich langsam wieder auf den Weg zurück nach Freejia machen, um Lance zu helfen.



Freejia

Nachdem Freedan wieder zu Will transformiert ist und die Rückkehr zu Freejia erfolgreich gemeistert hat, begibt er sich zu Lance und hilft ihm mit der Erinnerungsmelodie, sein verlorenes Gedächtnis wieder aufzufrischen. Dann geht er zu Neals Haus.





Neals Häuschen

Wills Cousin Neal lebt in der Nähe der Nasca Wüste in einem kleinen Häuschen, in dem er die Unordnung zum obersten Prinzip erhoben hat. Er ist von Beruf Erfinder und will sich der Gemeinschaft von Will und seinen Freunden anschließen. Seine Erfindungen können später sicherlich nützlich sein.





GEHEIMNIS NASCA

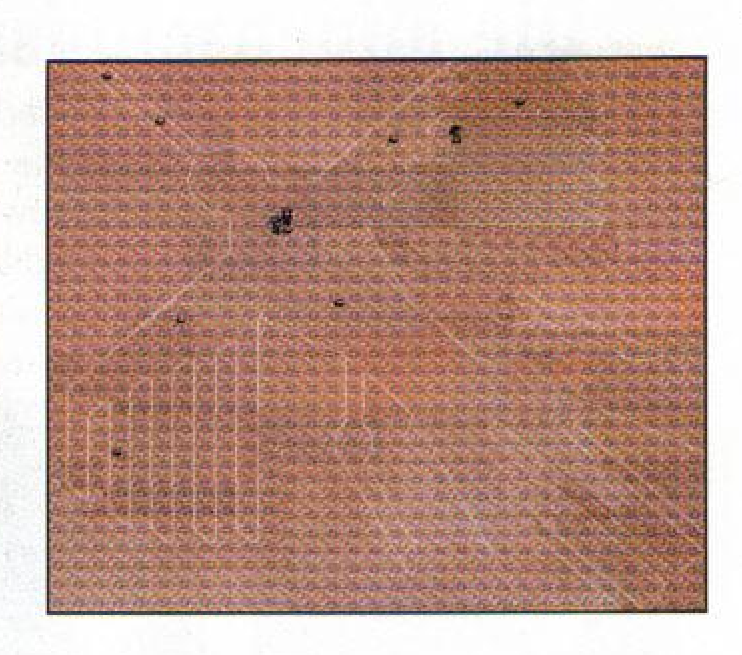
Wenn Will die leere und sandige Ebene von Nasca betritt, bietet sich seinem suchenden Auge nicht viel Abwechslung und ein Gefühl der Melancholie ergreift von ihm Besitz. Er sollte mit jedem reden, den er dort trifft.

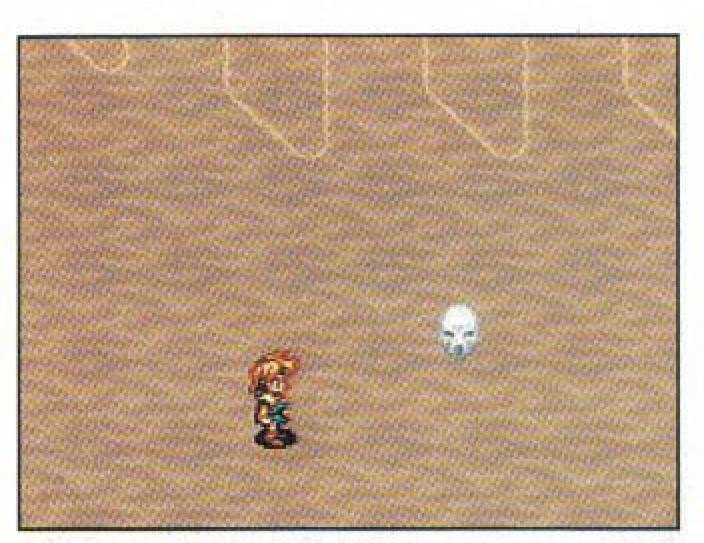
Die Nasca Ebene

Nasca, ein sehr, sehr geheimnisvoller Bereich, ist derartig gut versteckt, daß sogar der Regen nie seinen Weg dorthin findet. Daher ist Nasca von der Sonne ausgedörrt und bietet nur dem genügsamen Mondvolk ein behagliches Plätzchen für ihre ausgelassenen Spielereien unter dem mitternächtlichen Mondschein. Will muß jedem seiner Freunde plauschen und dann jemandem vom Mondvolk suchen. Nur so können die Freunde weiterkommen.



Kara entdeckt auf dem sandigen Untergrund geheimnisvolle Spuren, die sie zu einer Vermutung inspirieren. Ob sie mit ihren Gedanken etwas Wichtiges zum Ausdruck brachte?





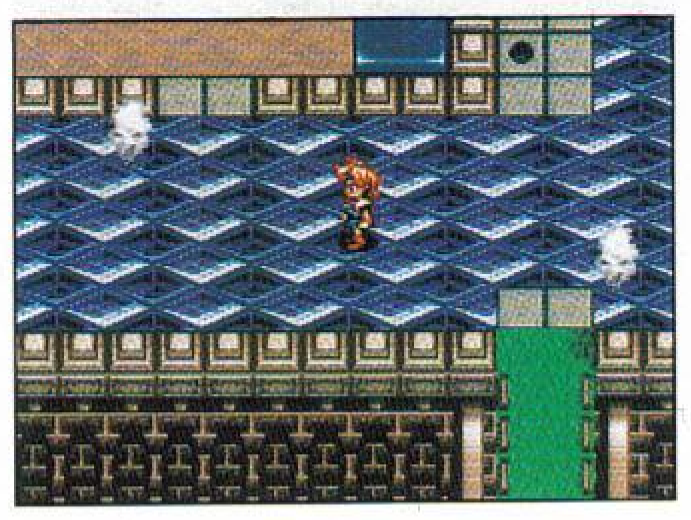


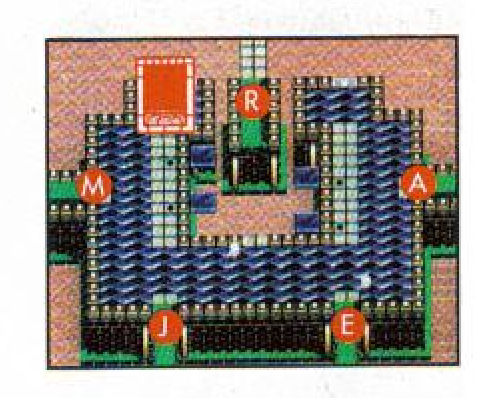
Die Gruppe um Will bekommt in Sachen Spurenlesen ein wenig Nachhilfeunterricht und erfährt dadurch eine interessante Neuigkeit.



Wolkengarten

Weit über der Nasca Ebene befindet sich der sagenumwobene Wolkengarten. Schreckliche Kreaturen, einst vom Schweife des Chaos-Kometen erzeugt, treiben dort oben ihr Unwesen. Wills Aufgabe wird es sein, sich dieser Übermacht zu stellen und vier verborgene Kristallkugeln zu finden, die ihn bemächtigen, eine Brücke zu dem ewigen Wächter zu bauen. Beginnt die Suche rechts oben.



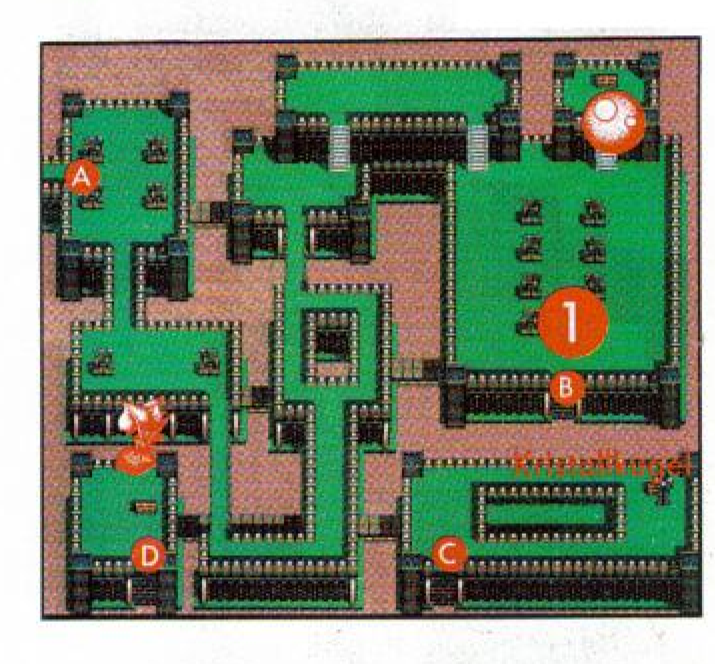


1 Rein und raus

Der innere Aufbau des Wolkengartens verbirgt ein Geheimnis: Der Garten ist zweigeteilt in jeweils eine Vorder- und eine Rückseite. Bei seiner Suche nach den vier Kristallkugeln muß Will diesen Umstand berücksichtigen. Die Suche nach den Kristallkugeln ist ziemlich verzwickt.







2 Die Statue bewegen

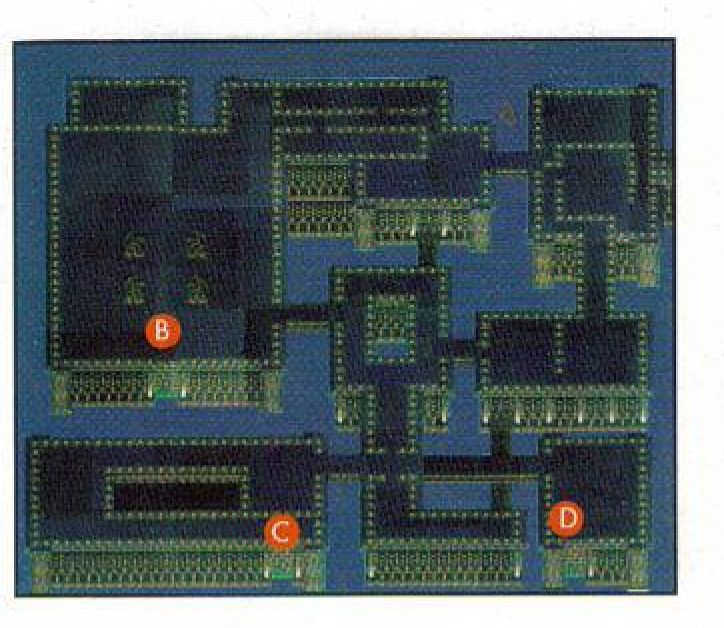
Bei seinem heldenhaften Kampf in den Gärten des Himmels wird Will öfter auf sogenannte Wächter-Statuen treffen. Sie stehen wie aus Stein gehauen da und bewegen sich nicht. Erst, wenn Will sie attackiert, wehrt sich das Schwert. Wills Ziel ist es, die Statue von der Rampe wegzukriegen.

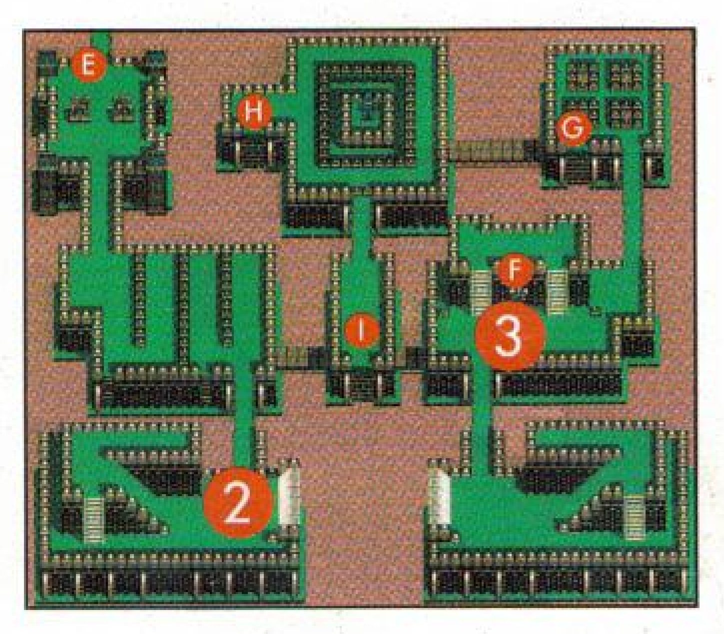


3 Kämpfen und bewegen

An der abgebildeten Stelle verdeckt eine Wächter-Statue eine Eingangstür zu einem Sphärenportal. Wenn Will diese Statue attackiert, wehrt sie sich mit fliegenden Schwertern, die Will abwehren muß. Danach kann die Statue aus dem Weg gezogen werden. Will kann sich im Sphärenportal in Freedan verwandeln.







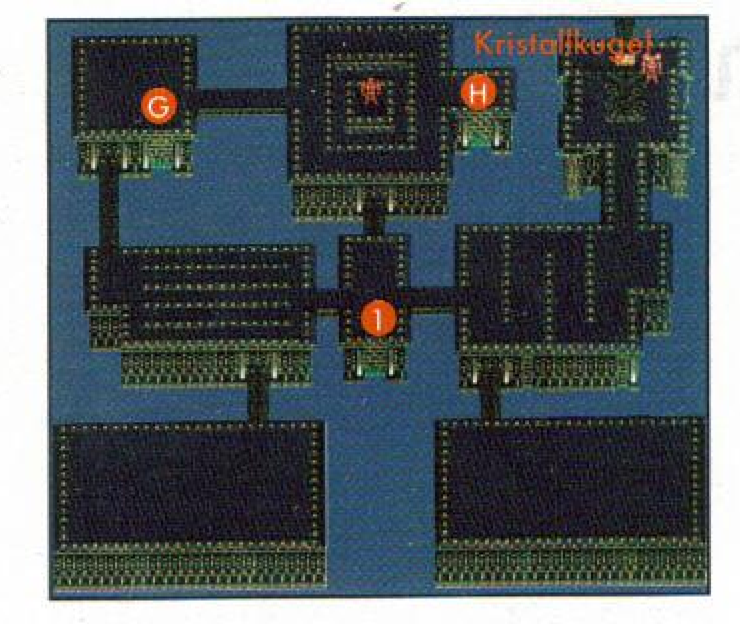


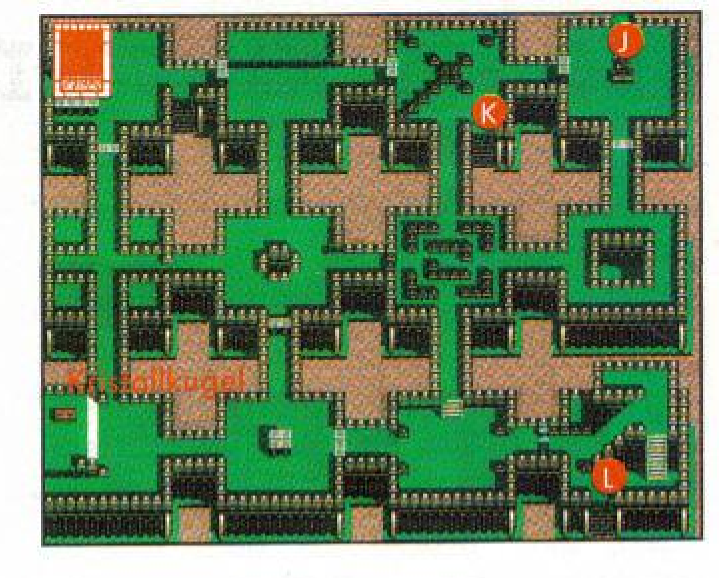
❶ Schalten

Im weiteren Verlauf des Abenteuers im Wolkengarten müssen bestimmte Schalter aktiviert werden. Nicht immer funktioniert es mit Will. Manchmal ist nur Freedan in der Lage, einen Schalter auszulösen.









❷ Schalter fernsteuern!

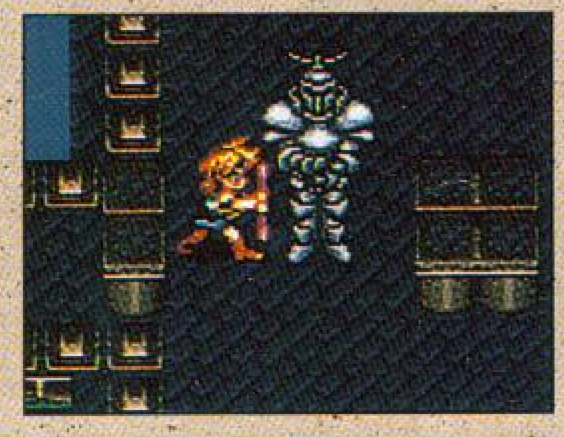
Auf dem rechten Foto könnt Ihr sehen, was passiert, wenn Freedan den Fehler begeht, den Schalter aus der Nähe zu betätigen: Er ist gefangen und hat nichts davon! Zum Glück läßt sich diese Fehlentscheidung jedoch rückgängig machen, indem Freedan den Schalter erneut betätigt. Nun ist er wieder frei. Im zweiten Anlauf sollte Freedan vom Schalter soweit Abstand halten, daß er beim Auslösen nicht gefangen genommen wird. Dazu benutzt er den Feuerball des Dark Friars.



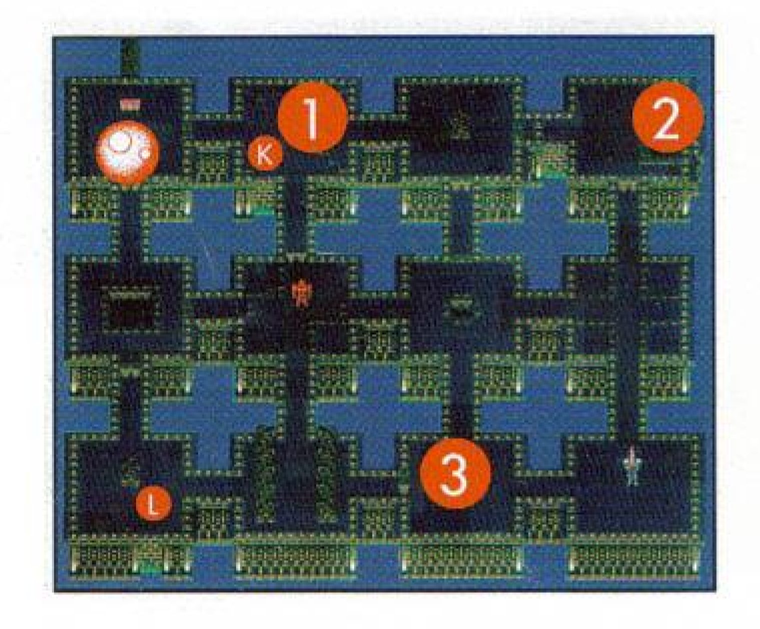
❸ Telekinese

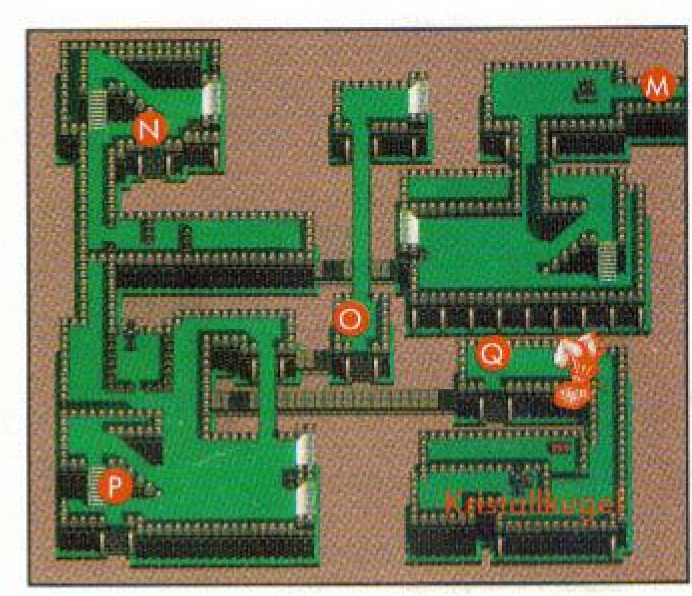
Etwas Überraschendes widerfährt Freedan, als er auf eine bestimmte Bodenplatte tritt: Eine musikalische Nachricht erreicht seine Ohren. Was diese zu bedeuten hat? Freedan muß mittels Telekinese eine Wächterstatue aus dem rechten Bereich nach unten auf die musikalische Bodenplatte ziehen.

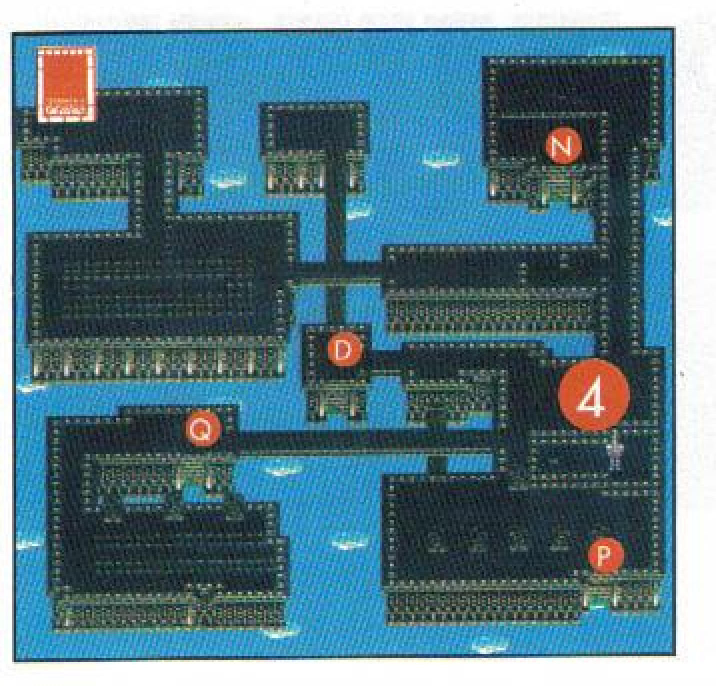


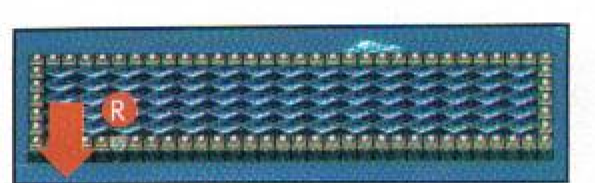












4 Schwertkampf und Telekinese

Bevor sich Euch der zweite Endgegner Viper zu einer wüsten Schlacht entgegenstellt, muß Freedan noch einen Job erledigen. Zuerst muß er eine Wächterstatue auf den richtigen Platz bewegen. Zu diesem Zweck nähert sich Freedan der Statue, attackiert sie und sieht sich mit einem fliegenden Schwertangriff konfrontiert. Mit der Spezialattacke Dark Friar ist es für Freedan kein Problem, das fliegende Schwert auszuschalten. Ist dies geschehen, muß Freedan wieder seine Telekinesefähigkeiten bemühen und die Wächterstatue auf den Bodenschalter ziehen – voilà!



2. Endboss: VIPER

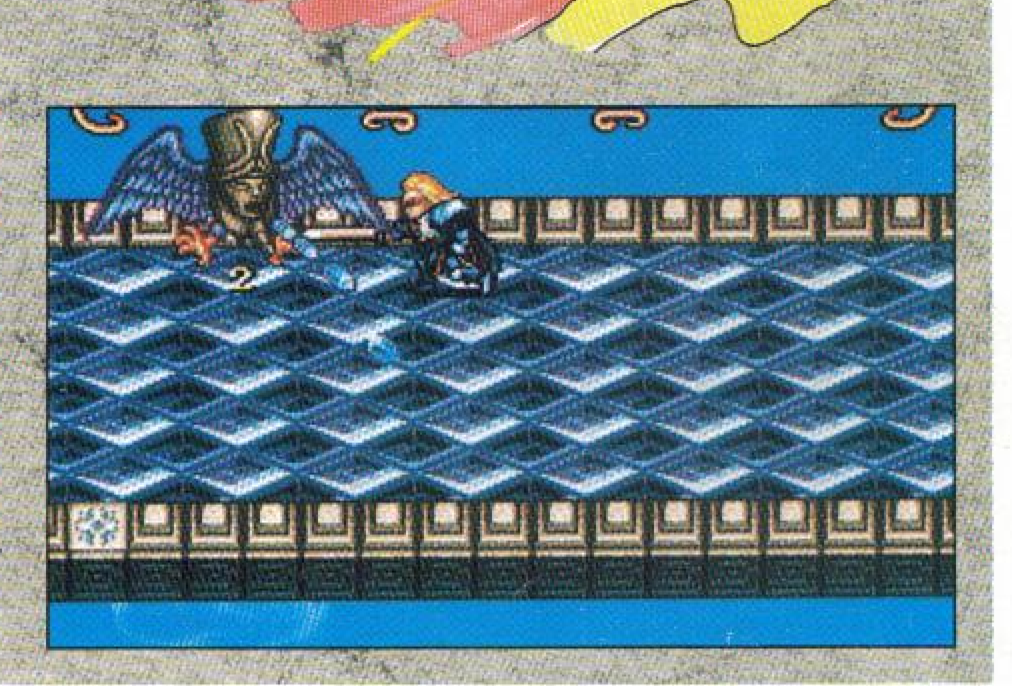
Nachdem alle vier Kristallkugeln in den dafür vorgesehenen Bodenvertiefungen plaziert sind, erscheint eine Brücke zu einem verborgenen Bereich. Vor der Brücke befindet sich ein Sphärenportal, das man vor dem Betreten der Brücke nutzen sollte, um sich mit frischer Energie abzuspeichern. Am anderen Ende der Brücke wartet Viper, eine Adler-ähnliche Kreatur, die im Besitz der 2. mystischen Statue ist. Seine Federn sind sehr gefährlich. Die beste Chance bietet sich Freedan, wenn Viper kurz vor dem Herabstoßen ist: Dann daneben oder darunter stellen und pausenlos zuschlagen.



Alle vier Kristallkugeln müssen in ihrer für sie vorgesehenen Vertiefung plaziert werden.



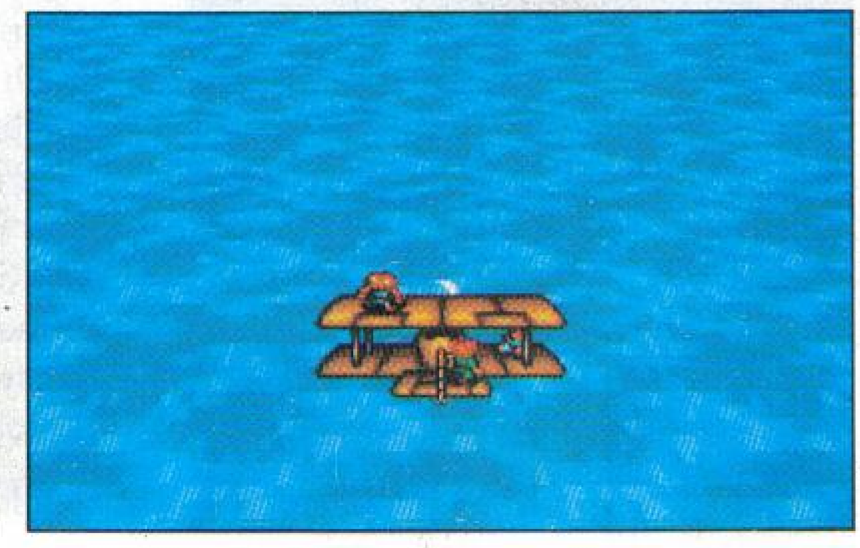
Mit Freedan hat man gegen Viper eine wirklich gute Chance zu gewinnen.



Fliegerei

Nachdem Will alias Freedan seine Aufgabe erledigt hat und Viper in die ewige Ahnengalerie besiegter Endgegner eingereiht wurde, erscheint Neil mit seinem kleinen Doppeldecker und entführt unseren Helden in sein nächsten Abenteuer.



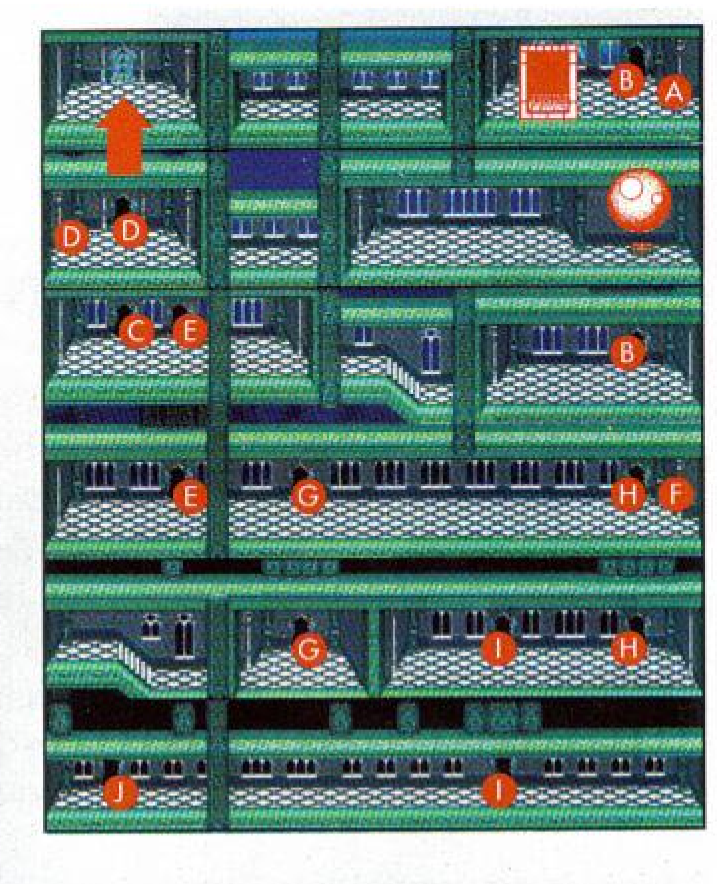


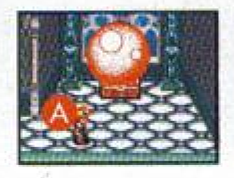
NASSE ALPTRÄUME

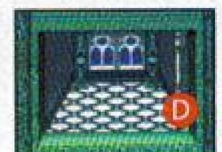
Nachdem Ihr Viper bezwungen habt, stürzt Ihr von der Plattform, auf der das Duell stattfand. Neil, der Erfinder rettet Euch mit seinem Flugzeug und bringt Euch zum Meerespalast.

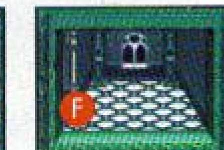
Der Meerespalast

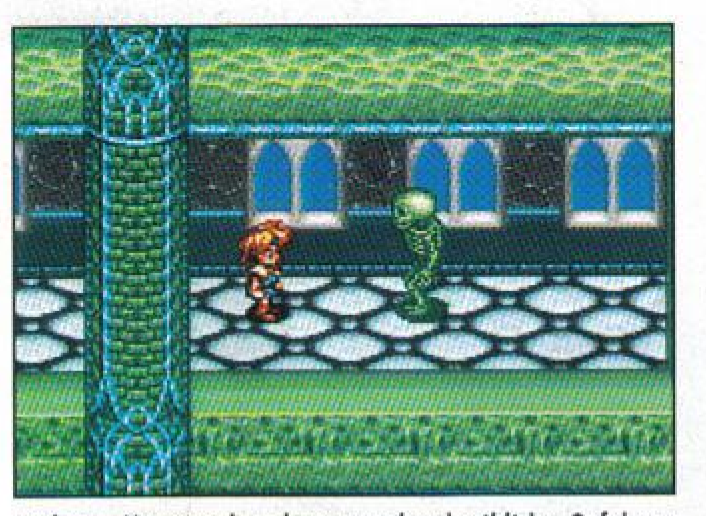
Als Ihr im Meerespalast erwacht, erscheint alles wie ein Traum. Nachdem Ihr Euch mit den Räumlichkeiten vertraut gemacht habt, fällt Euch auf, daß der Palast viele Stockwerke hat, diese sich aber alle ähneln. Es fällt nicht leicht, die Orientierung nicht zu verlieren. Auch Eure Freunde scheinen verändert. Sie haben geisterähnliche Gestalt angenommen, sind transparent. Nur Lilly, das Feenwesen, scheint von dieser Verwandlung nicht betroffen. Nach wie vor befindet sie sich in Eurer Tasche und verfolgt die Ereignisse mit Interesse. Schon bald jedoch wird sie Euch von großem Nutzen sein.







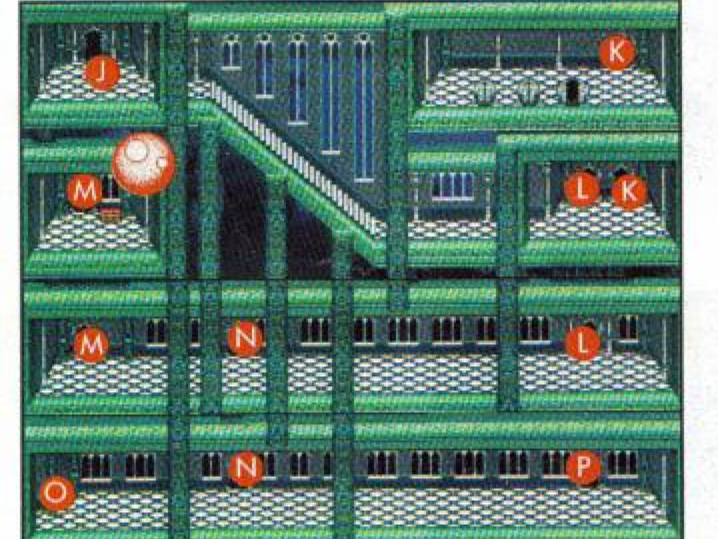


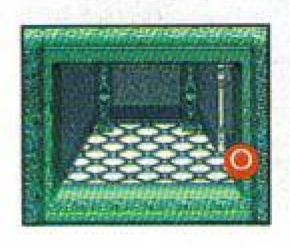


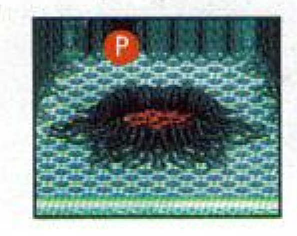
Auch im Meerespalast lauern unbeschreibliche Gefahren. Skelettwächter versperren Euch an einigen Stellen den Weg. Sind diese Kreaturen Opfer eines Fluchs?



Kara ist die erste, bei der Euch die geheimnisvolle Veränderung auffällt. Vor Euren Augen wird Ihr Körper transparent. Werdet Ihr Kara helfen können?



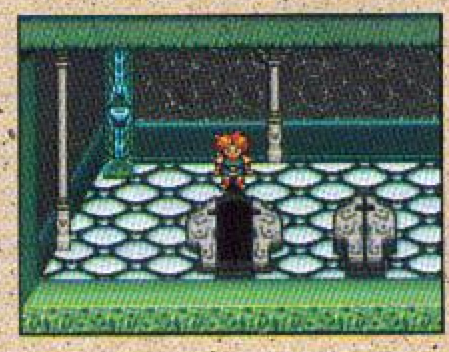




Lilly und die Särge

In einem der Räume des Meerespalastes werdet Ihr einige Särge entdecken. Ist dies die Grabkammer der ehemaligen Bewohner des Palastes? Ihr wißt es nicht und es gelingt Euch auch nicht, einen der Särge zu öffnen, um das Geheimnis zu lüften. Hier erweist sich Lilly als sehr nützlich. Aufgrund ihrer Größe gelingt es ihr nämlich durch ein winziges Loch in einen der Särge einzudringen und ihn von innen zu öffnen. Im Inneren findet Ihr den Stein der Läuterung, den Ihr nun in den Brunnen in den Katakomben des Palastes werfen solltet.





Das Land Mu

Nachdem Ihr den Stein der Läuterung in den Brunnen geworfen habt, erhaltet Ihr weitere Informationen von den Menschen im Palast. Ihr erfahrt, daß sich in Mu zwei gefährliche Vampire befinden, die das Land tyrannisieren. Außerdem erhaltet Ihr den Schlüssel, der Euch den unterirdischen Durchgang zum vergessenen Königreich Mu öffnet. Die Labyrinthe von Mu stellen die bisher schwerste Aufgabe für Euch dar. Die Gegner sind gefährlicher und die zu lösenden Rätsel werden nun erst richtig kniffelig. Ihr bekommt es mit allerlei Ungetier zu tun, aber auch mit dem magischen Wirken des Mu-Gottes Rama.



1 Diabolisches Wasser

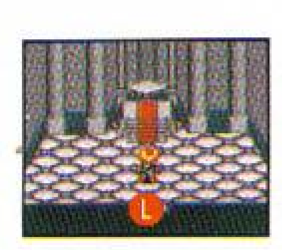
An einigen Stellen in Mu wird es für Euch zunächst kein Weiterkommen geben. In vielen der Becken steht das Wasser, das Euch am Betreten hindert. Folglich müßt Ihr zunächst eine Möglichkeit finden, das Wasser aus den überschwemmten Bereichen abzulassen. Ist es Euch gelungen, das Wasser abfließen zu lassen, öffnet Euch dies den Zugang zu einem neuen Gebiet von Mu. Die Methoden, um das Wasser verschwinden zu lassen, sind verschieden, meist jedoch hängt es mit den herumstehenden Statuen zusammen.



Der Weg ist Euch versperrt. Das Becken, in das die Treppe führt, ist bis oben hin mit Wasser gefüllt.



Durch das Betätigen eines magischen Schalters ist es Euch gelungen, das Wasser abzulassen.





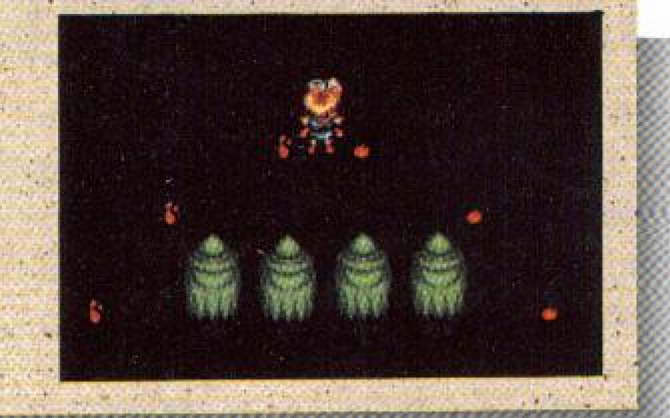
2 Der magische Kreis

An einigen Stellen des Landes werdet Ihr auf leuchtende, weiße Kreise treffen. Diese können für Euch sowohl eine Behinderung, als auch eine Hilfe darstellen. Mit Euren telekinetischen Kräften ist es Euch möglich, die Kreise zu bewegen und an eine Stelle zu ziehen, an denen sie Euch nützen. Schafft Ihr es beispielsweise nicht, eine Rampe oder einen Hang hoch zu laufen, solltet Ihr den magischen Ring unter dem Hang plazieren und dann dagegen rennen. Der Ring katapultiert Euch dann nach oben.



❶ Hoffnungsvolle Tempel

Wenn Ihr das erste Mal den Tempel der Hoffnung betretet, könnt Ihr dort nichts ausrichten. Kehrt zum Raum zurück, wenn Ihr die Statue der Hoffnung gefunden habt. Setzt Ihr die Statue ein, wird der Wasserspiegel gesenkt und Ihr könnt nun neue Bereiche betreten. In Mu werdet Ihr zwei dieser Statuen und zwei dazugehörige Räume finden.



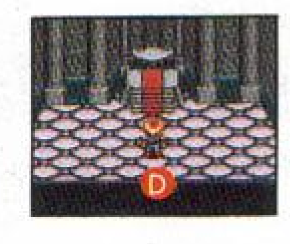
❷ Die erste Statue

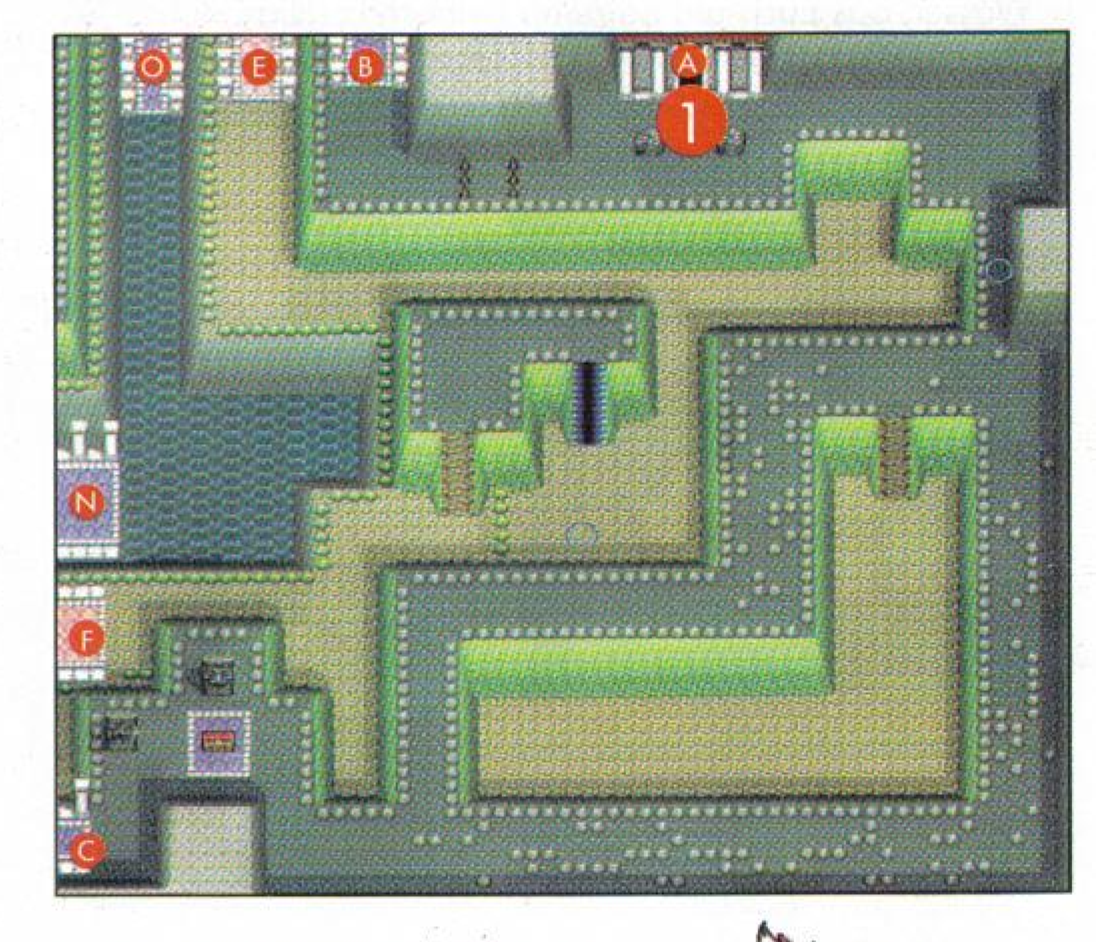
Um die Statuen zu finden, die Ihr in die Tempel der Hoffnung bringen müßt, solltet Ihr alle Informationen, die Euch in Mu gegeben werden, genau befolgen. Um die erste Statue zu finden, müßt Ihr Euch an den Ort begeben, an dem Ihr die beiden unten links gezeigten Statuen findet. Stellt Euch nun an die Stelle, an der sich die Blicke der beiden Steinköpfe kreuzen. Habt Ihr die Stelle erreicht, müßt Ihr den A-Knopf drücken, als ob Ihr eine Person befragen würdet. Noch im gleichen Moment wird die Statue der Hoffnung erscheinen.

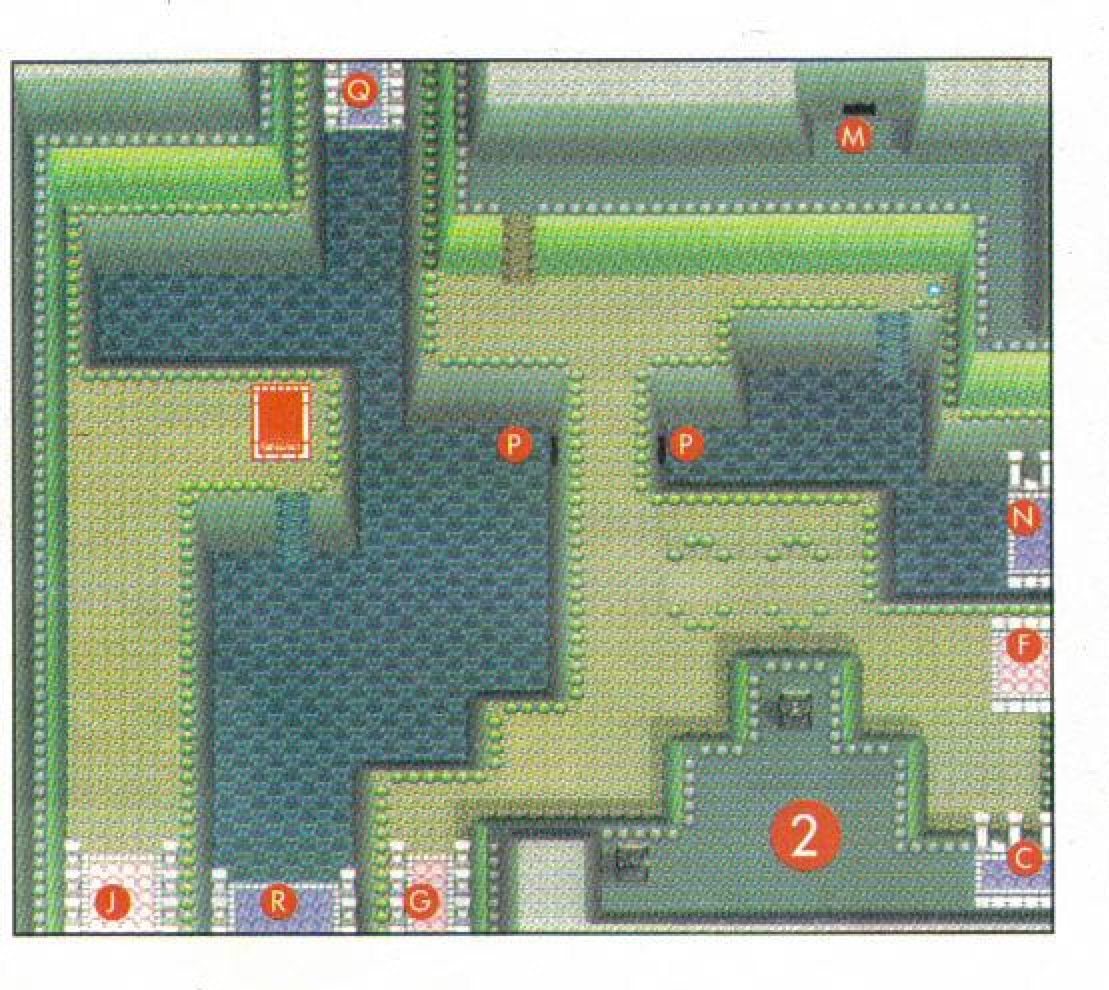


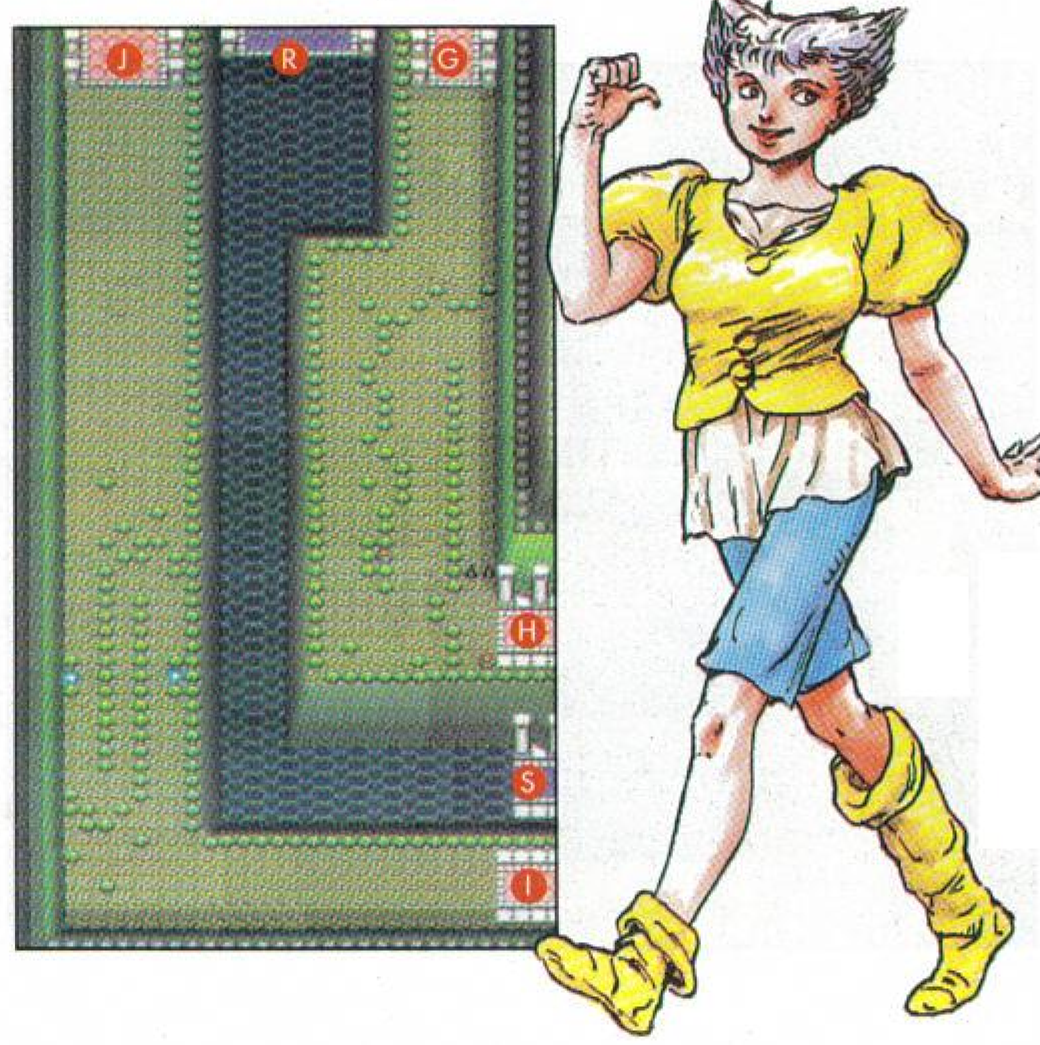


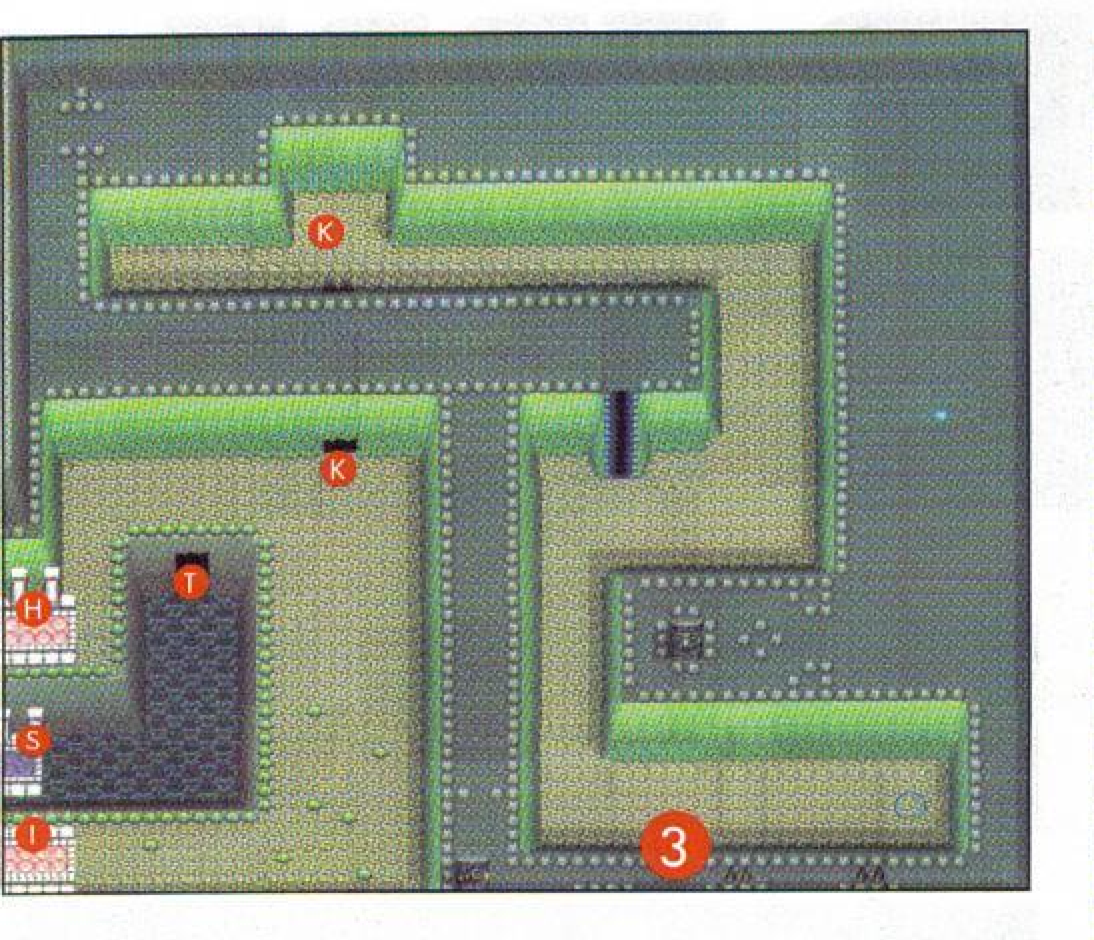
Als erstes müßt Ihr die Statue finden, die sich im Blickkreuz der beiden Köpfe befindet. Habt Ihr sie gefunden, kehrt zum Tempel der Hoffnung zurück.

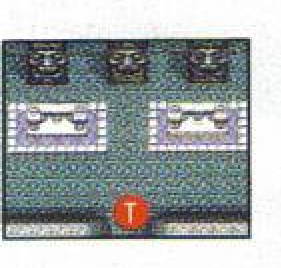




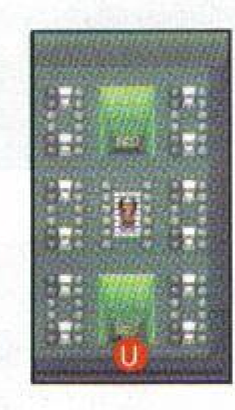












3 Die zweite Statue

Die zweite Statue findet Ihr auf die gleiche Weise, wie bereits die erste. Auch diesmal müßt Ihr wieder zwei Götzenstatuen finden und Euch an die Stelle stellen, an denen sich Ihre Blicke kreuzen. Die Schwierigkeit besteht jedoch darin, daß sich beide Köpfe nicht im gleichen Bild befinden. Ihr werdet also ein bißchen mutmaßen müssen, wo sich das Blickkreuz der Statuen befindet. Ist es Euch schließlich gelungen und Ihr haltet die zweite Statue der Hoffnung in Händen, solltet Ihr den zweiten Tempel der Hoffnung aufsuchen und die Statue dort hinterlegen.





Schaut Euch die Stelle auf der Karte genau an. Hier könnt Ihr den Ort, wo sich die Blicke treffen, besser lokalisieren. Zur Belohnung erhaltet Ihr die zweite Rama Statue.

Das Vampir-Pärchen

Nachdem Ihr nördlich des Sphärenportals auch die zweite Rama Statue gefunden habt, bringt Ihr die beiden Statuen in den Raum mit den beiden Altaren. Dieser befindet sich südöstlich vom Sphärenportal. Sobald Ihr nun Eure beiden Rama Statuen auf die Altare gestellt habt, werdet Ihr zum unheiligen Friedhof von Mu transportiert. Hier könnt Ihr mit dem Gott Rama und den Seelen der Hoffnungslosen sprechen. Nachdem Ihr Euch mit allen Geistern unterhalten habt, solltet Ihr noch ein letztes Mal mit Rama sprechen. Nach dem Gespräch öffnet Rama das Tor zum Vampirfriedhof und übergibt Euch die dritte der mystischen Statuen. Die Statue habt Ihr nun, doch das Duell mit den Vampiren steht Euch erst noch bevor. Valor und Gitane, die beiden Blutsauger erwarten Euch bereits. Die beiden greifen Euch mit verschiedenen Angriffswellen an. Im Kampf solltet Ihr Euch zunächst auf einen der beiden Blutsauger konzentrieren.



Sobald Ihr die beiden Rama Statuen auf die Altare gestellt habt, werdet Ihr zum unheiligen Friedhof von Mu transportiert. Nach einer Unterhaltung mit Rama beginnt das Duell mit den Vampiren.



Eure beiden Gegner sind das eine Problem, ein weiteres ist die Zeit. Schafft Ihr es nämlich nicht, die Gegner binnen einer bestimmten Zeit zu bezwingen, detoniert eine Bombe und Euer Freund ist verloren.

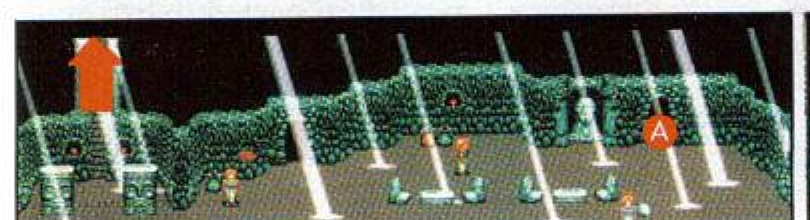


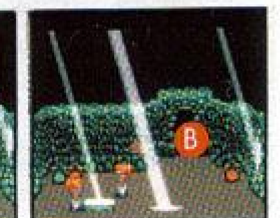
ENGEL DER ERDE

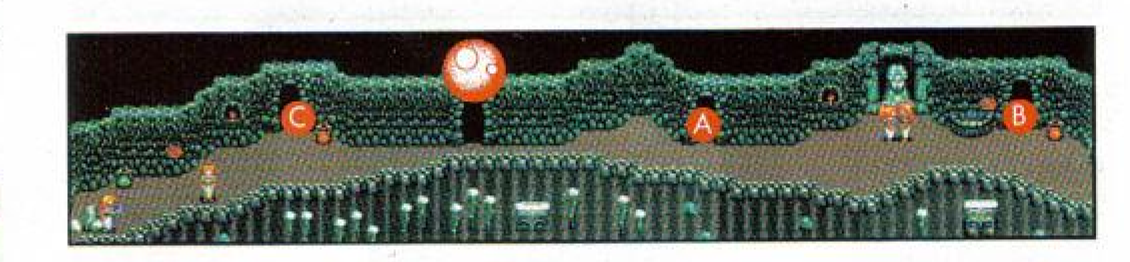
Nach Eurem triumphalen Sieg über Valor und Gitane begebt Ihr Euch in den Unterwassertunnel der unter dem Ozean verläuft. Er führt Euch in die unterirdische Engelsstadt.

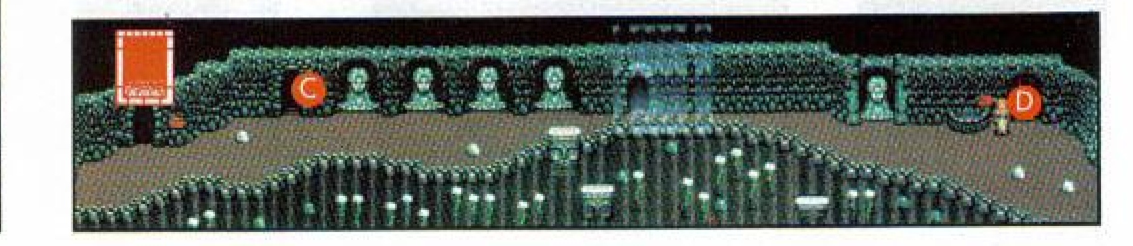
Unterwassertunnel

Der Tunnel wurde einst von den Bewohnern von Mu errichtet, um die Stadt mit der Engelsstadt zu verbinden. Der Tunnel selbst birgt keine Gefahren, nur die Tatsache, daß Ihr Euch wegen akuter Nahrungsknappheit von Pilzen ernähren müßt, gefällt vor allem Kara nicht.













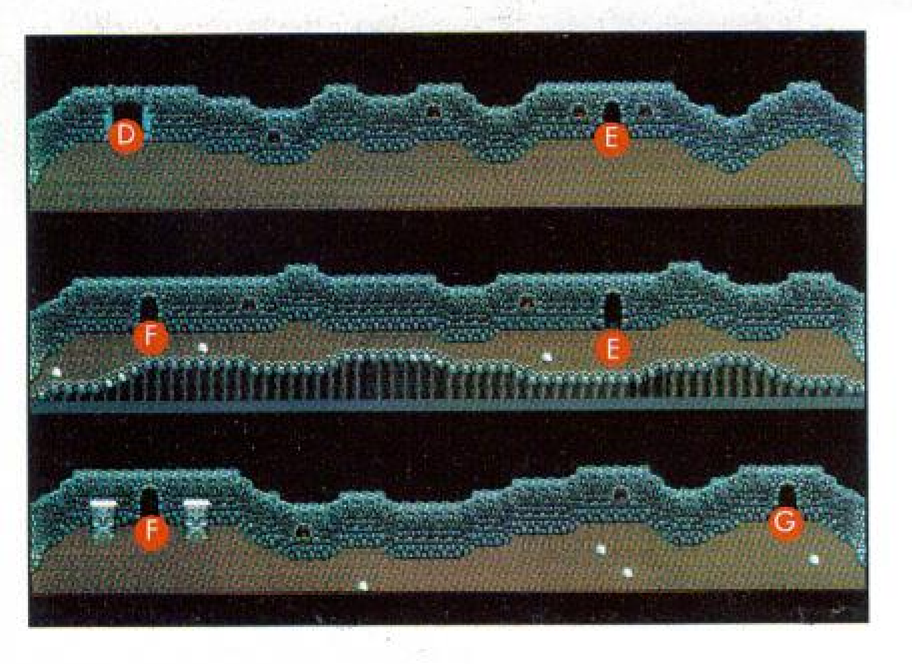
In der Engelsstadt

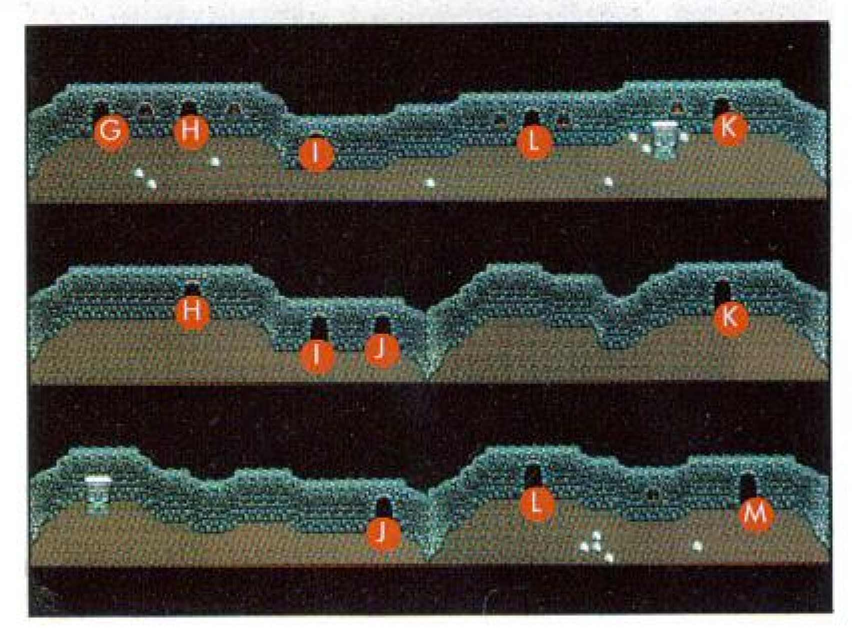
Nach einem langen Marsch erreicht Ihr die Engelsstadt. Die Stadt wird ausschließlich von wunderschönen Frauen bewohnt, die sich alle ähneln. Langsam wird Euch klar, daß die Stadt zurecht ihren Namen trägt. Die ganze Stadt befindet sich unter der Erde, denn die Bewohnerinnen können das Sonnenlicht nicht ertragen. Wären sie dem Licht längere Zeit ausgesetzt, würden sie zu Staub zerfallen. Außer den Frauen lebt auch ein wunderlicher Mann in der Stadt, Ishtar der Maler. Er hält sich jedoch in einem abgeschiedenen Teil der Stadt verborgen, um seine Ruhe zu haben. Plötzlich verschwindet Kara…



Längere Sonnenbestrahlung würde für die Bewohnerinnen der Stadt das Ende bedeuten. Deshalb leben sie abgeschieden in Höhlen unter der Erde.







❶ Wind weist den Weg

Ihr solltet nach Eurem Eintreffen in der Engelsstadt Informationen von allen Bewohnerinnen sammeln. Es wird manch nützlicher Hinweis dabei sein. Unter anderem der, daß die Flammen der Fackeln in Richtung eines geheimen Ausgangs wehen. Folgt Ihr diesen Hinweisen und achtet außerdem auf die lauterwerdenden Geräusche eines Wasserfalls, so werdet Ihr nach nicht all zu langer Suche den Geheimgang entdekken. Der Gang führt Euch in die Gefilde des geheimnisvollen Malers Ishtar, der einige Überraschungen bereithält.

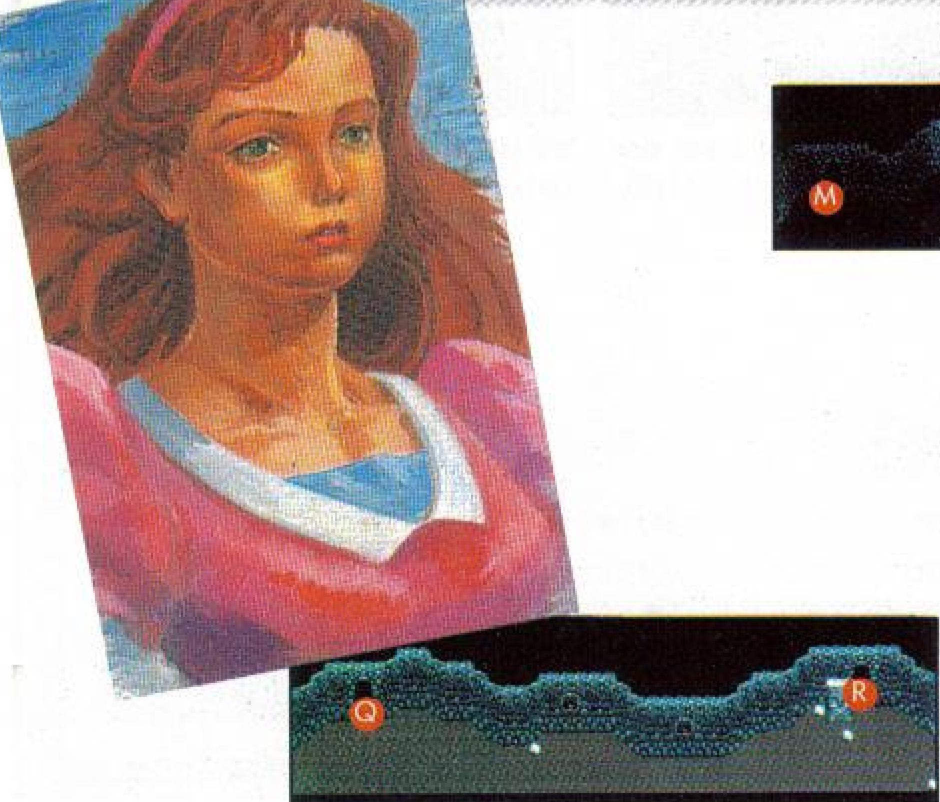


❷ Ishtars Gemächer

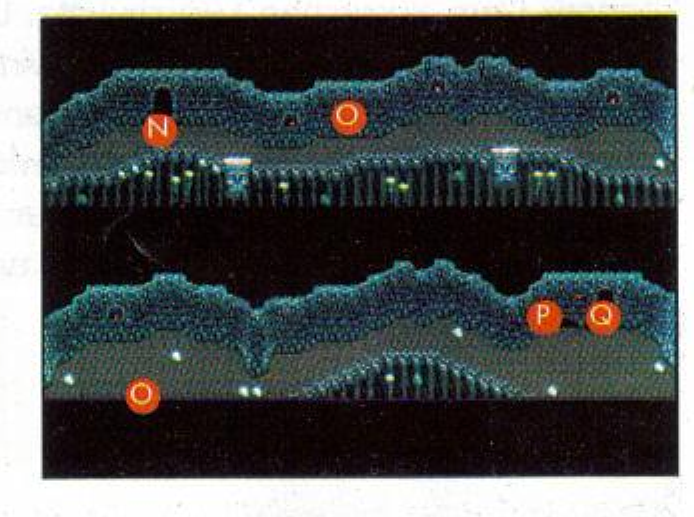
Wieder einmal macht Kara Ärger. Nachdem sie verschwunden ist, entdeckt Ihr ein wundervolles Gemälde von ihr. Doch ist es wirklich nur ein Gemälde? In Ishtars Gemächern werdet Ihr die Antwort auf diese Frage erhalten. Vier Rätsel müßt Ihr lösen, um das magische Pulver von Ishtar zu bekommen. Mit Hilfe des Zauberpulvers könnt Ihr dann Kara wiederbeleben.



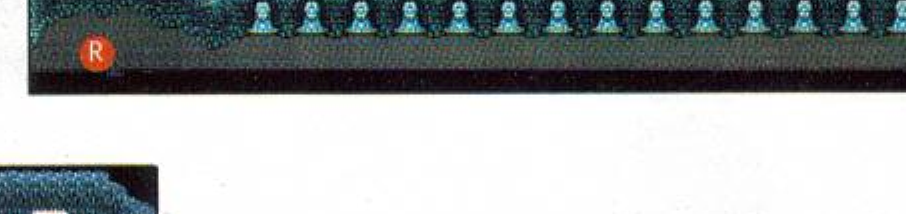


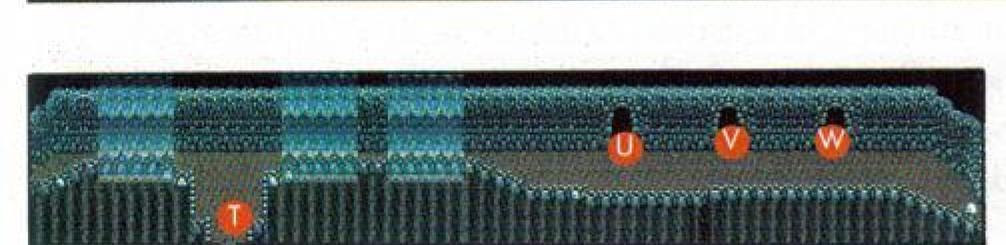














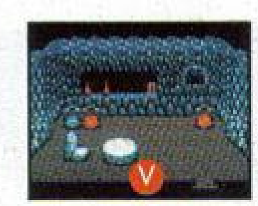








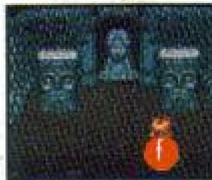


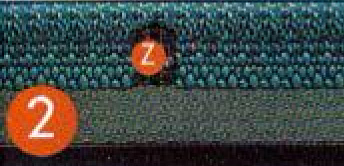


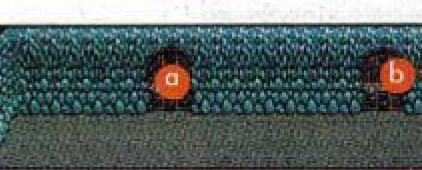




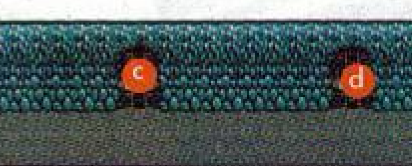


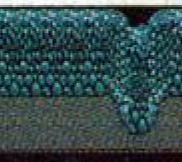


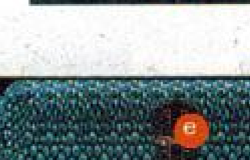


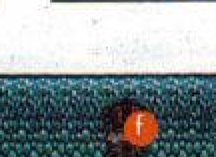












LANCE' HALSKETTE

Nachdem Will die vier geheimnisvollen Rätsel gelöst hat und mit dem Zauberpulver Kara wieder in ihre dreidimensionale Gestalt geschlüpft ist, geht es weiter nach Watermia, wo neue Aufgaben auf Euch warten.

Das Dorf Watermia

Erfahrene Abenteurer durch Zeit und Raum wissen ein beredtes Lied davon zu singen: Jedes noch so friedlich erscheinende Dorf besitzt seine dunklen Schattenseiten. Und tatsächlich – auch Watermia besitzt einen solchen dunklen Fleck. Es ist dies eine Spielhöhle, in der die Gäste einem fatalen Spiel nachgehen können: Dem Russischen Glasroulette. Doch bevor sich Will diesem Spiel stellen kann, spielt Lance eine besondere Rolle im weiteren Geschehen. Denn nachdem Lance Lilly seine geheime Liebe gestanden hat, verschwindet er einfach aus der Stadt. Will muß Lance bei der Chinesischen Mauer aufstöbern, bevor er wieder nach Watermia zurückkehren kann.



Das Geständnis kommt Lance nicht leicht über seine Lippen: Er liebt Lilly.



Will erfährt das Geheimnis des gefährlichen Russischen Glasroulettes.



Karas Tagebuch

Obwohl Will sehr wohlerzogen ist, fällt es ihm schwer, das Angebot, in Karas Tagebuch schauen zu können, abzulehnen. Ob er der Versuchung nachgibt und beim Lesen wichtige Dinge erfährt? Die Zukunft wird diese Frage beantworten.





Lance' Brief

Nachdem Lance Lilly seine Liebe gestand, verschwand er zu der Chinesischen Mauer. Wenn Will nun in seinem Gepäck nachschaut, wird er überrascht sein, einen geheimnisvollen Brief von Lance zu finden. Nachdem Will diesen Brief gelesen hat, kann er Watermia verlassen und zur Chinesischen Mauer gehen. Dort warten wichtige Aufgaben auf ihn.

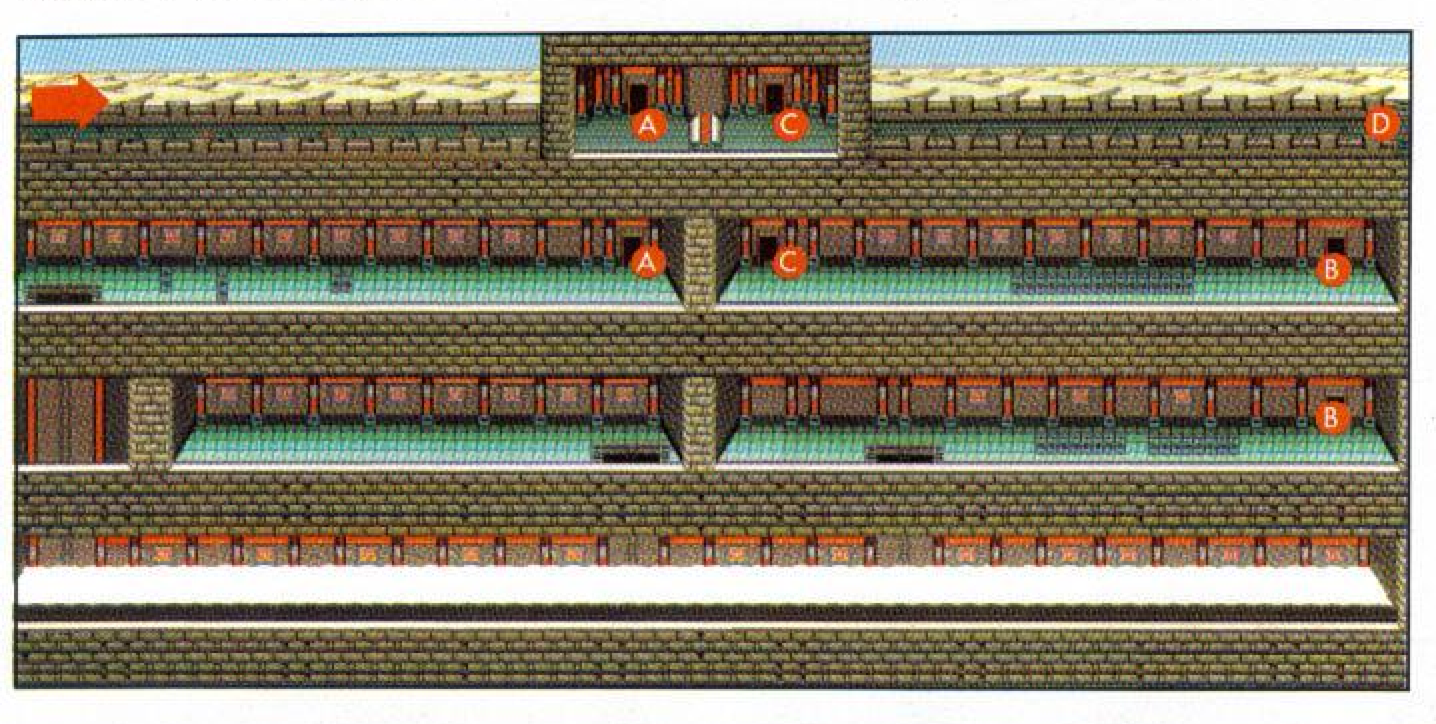


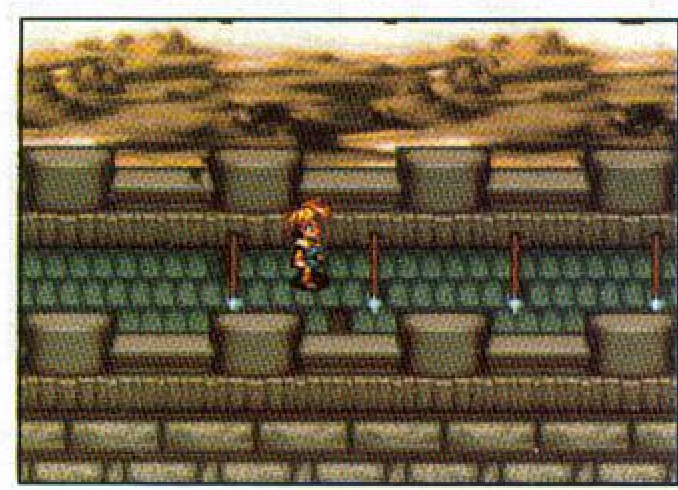


Im Inneren der Mauer

Als Will die Chinesische Mauer erreicht, ist er über ihre Größe sehr beeindruckt. Würde Will in der heutigen Zeit der Weltraumfahrt leben, könnte er wissen, daß man die Chinesische Mauer als einziges Bauwerk auf der Welt vom Mond aus mit bloßem Auge sehen kann – so groß und mächtig spannt sie sich über den Kontinent. Auf was er sich jedoch mehr konzentrieren sollte, ist die besondere Innenaufteilung der Mauer. Sie ist wie ein riesiger Schweizer Käse mit geheimen Kammern unterteilt, in denen die gefährlichsten Gestalten ihr Unwesen treiben und jeden Eindringling erbarmungslos angreifen. Will muß sich durchkämpfen, um die Teile der Kette wiederzufinden, die Lance Lilly schenken wollte. Bei dieser Suche muß er sich von Stockwerk zu Stockwerk bewegen, die über Treppen und Sprungschanzen verbunden sind.







1 Das leuchtende Geheimnis

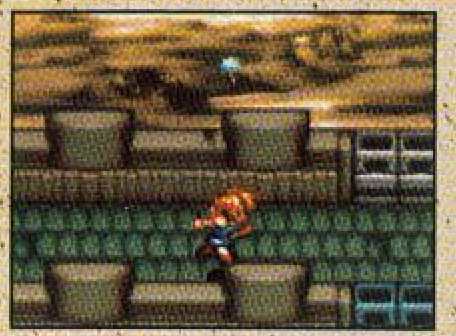
Will ist verwirrt! So viele verschiedene Ein- und Ausgänge, Türen, Treppen, Räume und hinterlistige Fallen hat er in seinem jungen Leben noch nie gesehen. Aber er läßt sich nicht entmutigen und stößt schließlich auf eine leuchtende Erscheinung, die er auf dem Boden findet. Ob dies die Kette von Lance ist oder zumindest ein Teil davon?

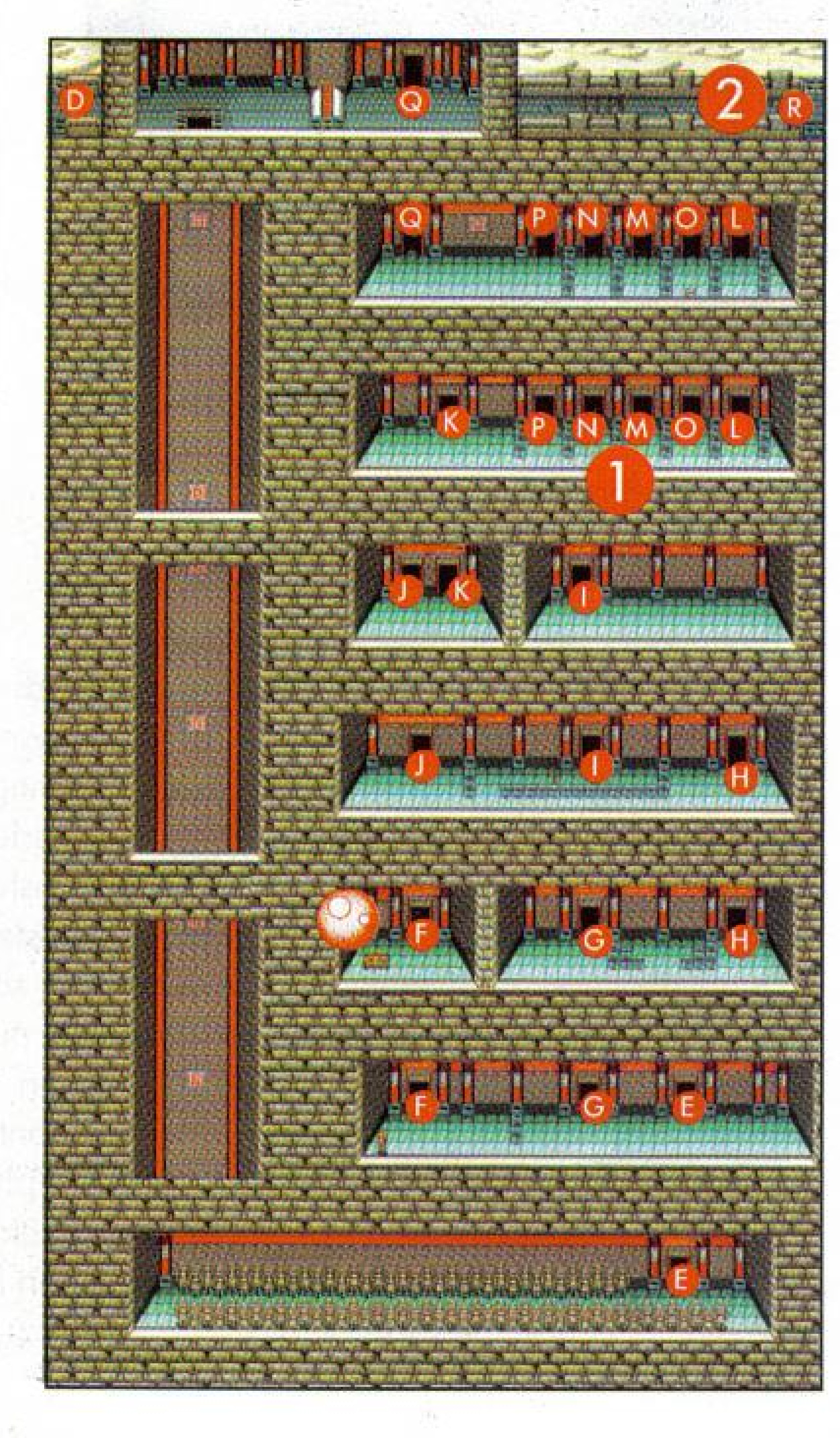


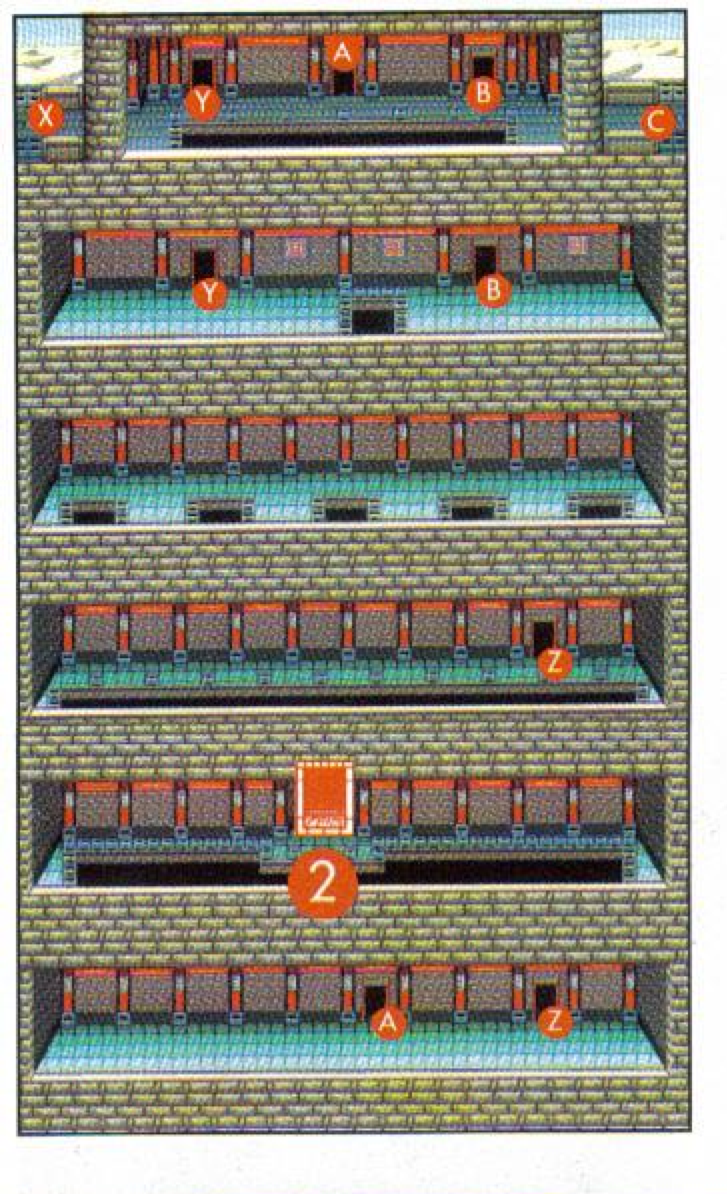
Eine leuchtende Erscheinung auf dem Boden weckt Wills Aufmerksamkeit.

2 Lilly erscheint

Wie so oft im Verlauf des Abenteuers erscheint wie von Zauberhand Lilly. Sie hat sich immer noch nicht vom Schreck erholt, der ihr in die Glieder fuhr, als Lance ihr seine Liebe gestand. Um nachzudenken, hatte sie sich flugs wieder einmal in Wills Hosentasche verkrochen. Jetzt hat Lilly etwas ganz Besonderes zu erzählen, was Will aufmerksam zur Kenntnis nehmen sollte.

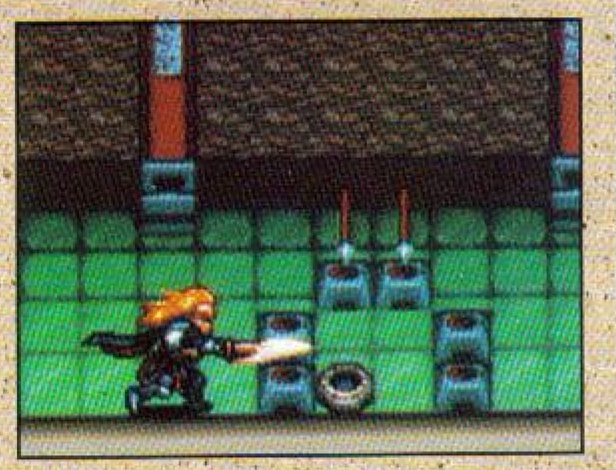




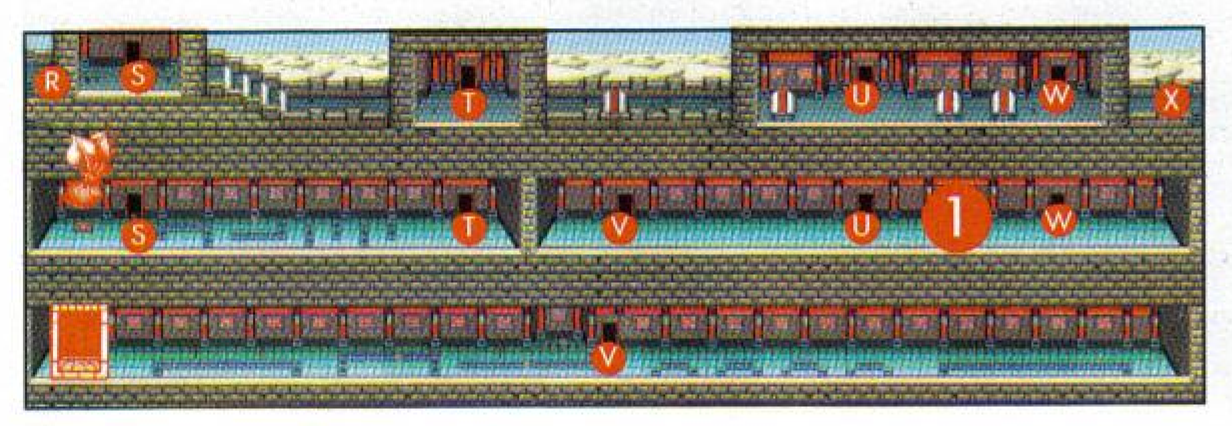


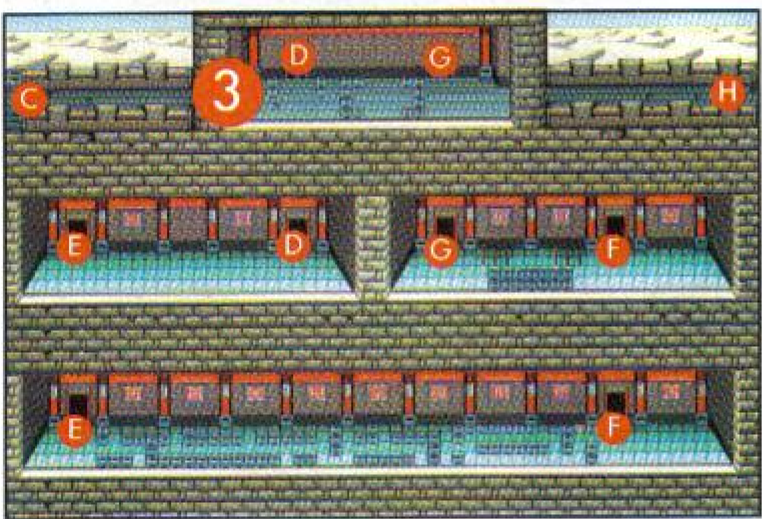
❶ Freedan schaltet!

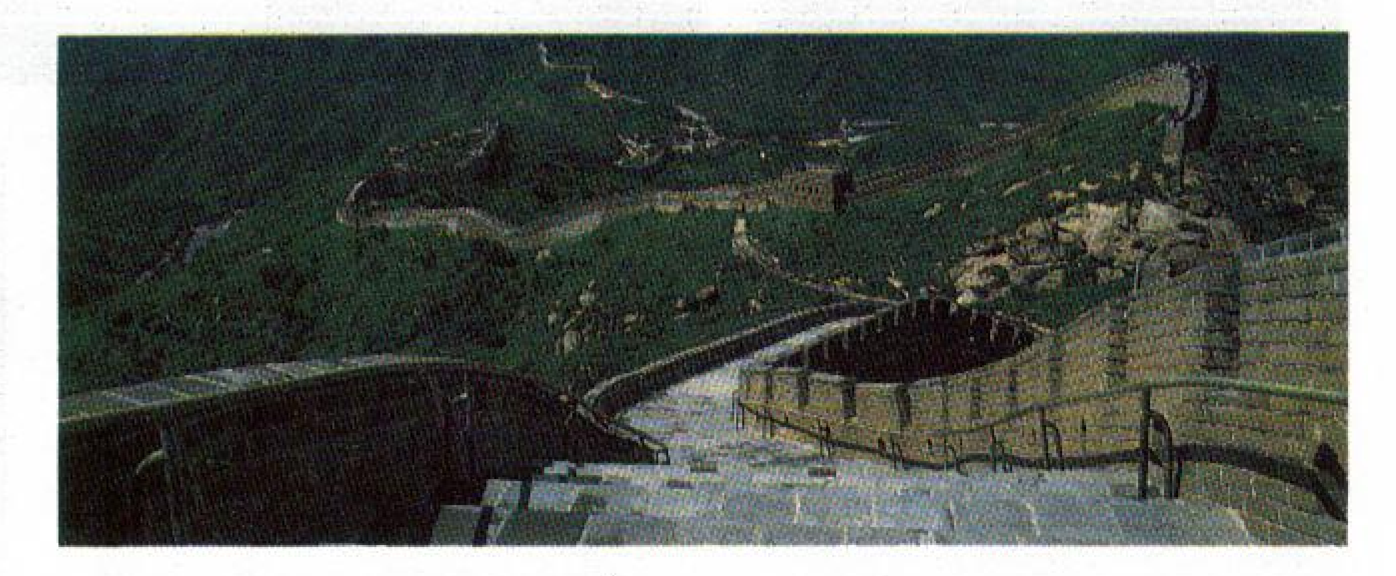
In bestimmten Situationen ist der kleine, bewegliche Will nicht in der Lage, mit seinem Schwert bestimmte Dinge zu tun. So kann er in der rechts abgebildeten Situation den Schalter nicht betätigen, weil sein Schwert einfach zu kurz ist. Freedan muß das Problem lösen.



An dieser Stelle muß sich Will in Freedan verwandelt haben.

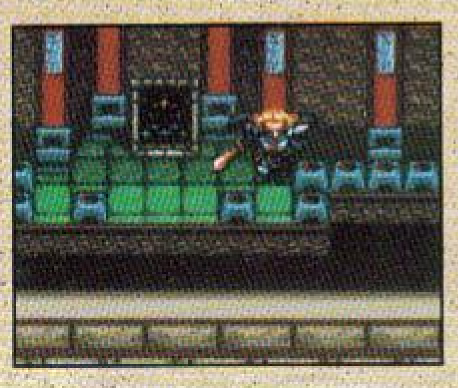






❷ Der Spin Dash

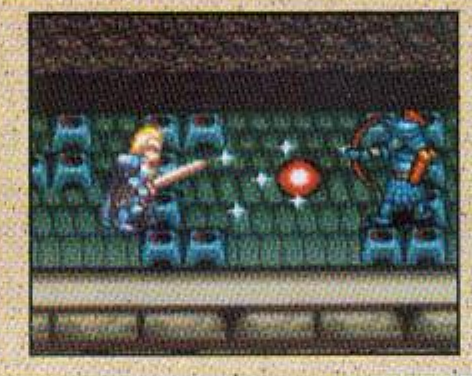
Wenn Will oder sein Alter Ego aufmerksam von Stockwerk zu Stockwerk springt, wird einer von beiden das versteckte Sphärenportal finden. Wie im gesamten Abenteuer sind die Sphärenportale sehr wichtig, um die Energie aufzufrischen, neue Magien zu erlernen, das Abenteuer zu speichern oder eine Transformation in eine andere Gestalt vorzunehmen. Bestimmte Portale sind aber schwer zu entdecken, da nur ein Sprung von oben nach unten Erfolg garantieren kann. In einem Sphärenportal lernt der Held den sehr wichtigen Spin Dash.

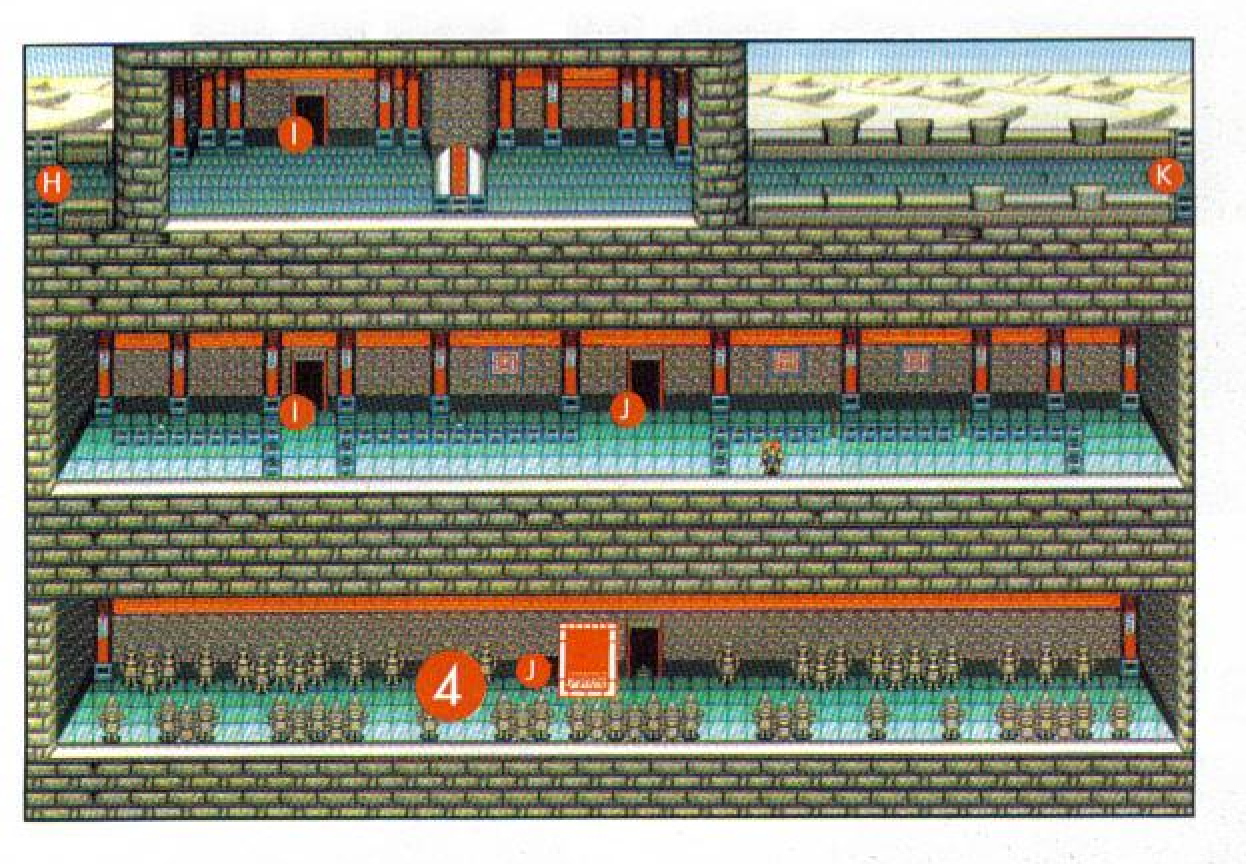


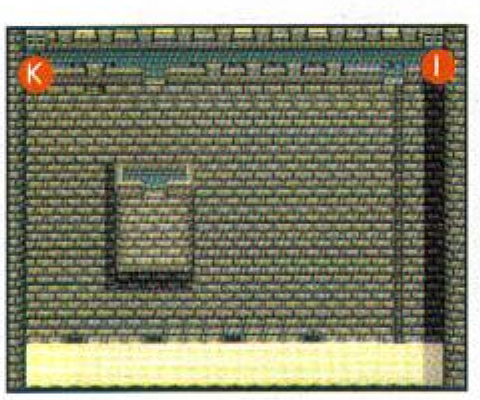
❸ Transformations-Trick

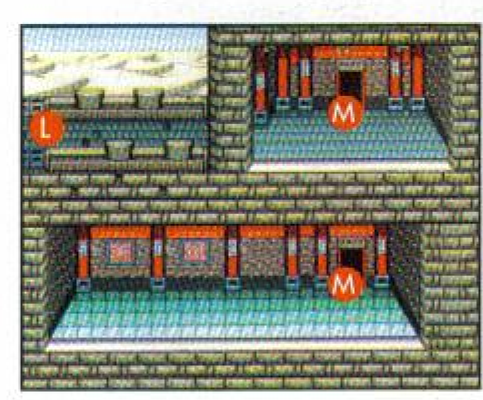
An der unten rechts abgebildeten Stelle kann der wild um sich schießende Speer-Ritter nur von Freedans Dark Friar erwischt werden, so daß sich der Durchgang öffnet. Daher sollte Will mit der Spin Dash-Technik über die Rampen flitzen und sich im Sphärenportal zu Freedan transformieren. Jetzt ist der Kampf gegen den Speer-Ritter kein Problem mehr.







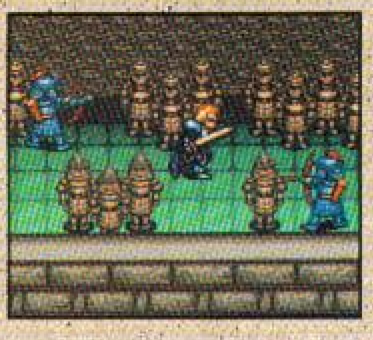




4 Raum der Statuen

Freedan betritt den Raum der steinernen Statuen. Er kann sich des Gefühls nicht erwehren, daß er beobachtet wird, obwohl außer den Steinstatuen und ihm sich niemand im Raum befindet. Zum Spaß schlägt er mit seinem Schwert gegen einen Steinernen Wächter. Und das Unfaßbare passiert: Der Wächter erwacht und greift Freedan an! Freedan bekämpft den Wächter, bis er verschwunden ist. Danach muß er alle anderen Wächter prüfen und die wiederauferstandenen Exemplare abwehren. Hat er den letzten geschafft, erscheint ein Sphärenportal.





4. Endboss: SAND FANGER

Gegen den vierten Endboss Sand Fanger zu bestehen ist ein Leichtes, wenn man sich an drei Regeln hält. Regel 1: Nicht erwischen lassen, wenn er auftaucht. Regel 2: Achtung vor den kleinen Steinbrocken – ausweichen oder kaputtmachen. Regel 3: Erscheint der Wurmkopf, draufschlagen, so oft es geht. Nachdem ihm Will mit seinen Hieben die Energie entzogen hat, verabschiedet sich der Sand Fanger und verschwindet in den ewigen Archiven besiegter Endgegner.









NEALS PROBLEM

Nach einem kräftezehrenden Besuch an der Chinesischen Mauer erreicht Ihr ein für Euch bisher unbekanntes Territorium. Euro, eine Stadt voller Rätsel wartet auf Euch. Dorthin gelangt Ihr auf vier Kruks aus Watermia.

Euro, Neals Heimat

Selten habt Ihr bisher eine solch prächtige Stadt gesehen. Sofort fällt auf, daß sich der Reichtum von Euro auch auf das Stadtbild ausgewirkt hat. Überall erwarten Euch Prunk und Glitzer. Auch im Hause von Neals Eltern. Aber irgendetwas erscheint Will merkwürdig. Neal scheint sich angesichts seiner Eltern vollkommen verändert zu haben. Und auch andere Bewohner der Großstadt benehmen sich nicht ganz normal. Aber was ist schon normal, denkt sich Will zunächst.

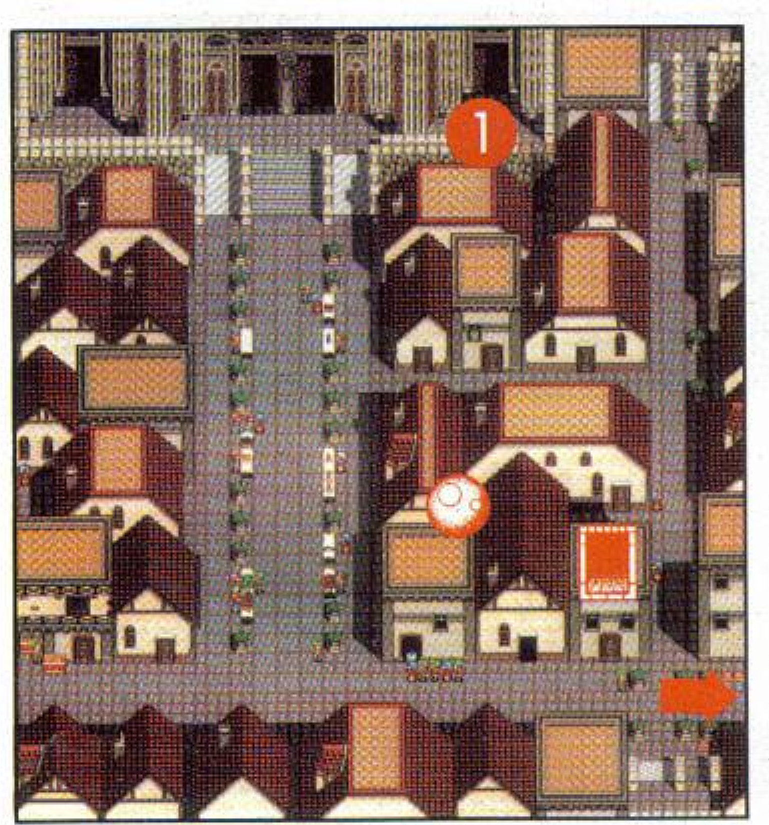




In kaum einer anderen Stadt werdet Ihr mehr Häuser finden. Schaut Euch alle genau an, es lohnt sich.







1 Die Statue im Schrein

In einem geheimnisvollen Schrein am Ende der Straße entdeckt Ihr eine Statue, die auf Euch eine merkwürdige Faszination ausübt. Hinter der Statue verbirgt sich eine Treppe, die in einen Geheimraum führt. Im Geheimraum findet Ihr einige angekettete Sklaven, die Euch gar furchterregende Geschichten erzählen werden. Hört genau zu, denn Sie wissen viel.



Die geheimnisvolle Statue im Schrein gibt einen noch geheimnisvolleren Gang frei.

Der Pilzwald vom Tempelberg

In Euro habt Ihr in Erfahrung gebracht, daß Euch nur ein geheimnisvoller Teekessel weiterhilft, um hinter Neals Geheimnis zu kommen. Hört sich einfach an, gestaltet sich jedoch schwierig. Der betreffende Teekessel befindet sich nämlich im Pilzwald des Tempelberges. Der Wald ist ein einziges Labyrinth, in dem man sich leicht verlaufen kann. Leute, die leicht die Orientierung verlieren, sollten sich unbedingt eine Karte des Weges zeichnen, den sie gehen. Den Teekessel zu finden, ist nicht allzu schwierig, schwieriger ist es, sich in dem Lianenlabyrinth nicht zu verirren. Es gibt viele Sackgassen und ebenso viele Stellen, an denen die Lianen unterbrochen sind. Dank Eurer Pilztropfen könnt Ihr sie jedoch wieder verbinden.



Im Pilzwald erwarten Euch gigantische Riesenpilze, die durch Pflanzenstränge miteinander verbunden sind.



Die Pflanzenstränge dienen Euch als Verbindung zwischen den Pilzplateaus. Zeichnet Euren Weg auf, sonst verlauft Ihr Euch.

❶ Kein Weiterkommen?

Im Labyrinth werdet Ihr an manchen Stellen ankommen, an denen ein Weiterkommen unmöglich scheint. Seid Ihr jedoch im Besitz der Pilztropfen, könnt Ihr den unterbrochenen Lianenstrang wieder zusammenwachsen lassen und so Euren Weg in ein bis dato unerkundetes Gebiet fortsetzen. Neben den abgebrochenen Lianen werdet Ihr auch andere, gebogene finden. Diese könnt Ihr als Sprungschanze benutzen.



An dieser Stelle scheint es nicht weiter zu gehen. Es sei denn ...



... Ihr seid im Besitz der Pilztropfen, mit deren Hilfe Ihr die Lianen wieder zusammenfügen könnt.





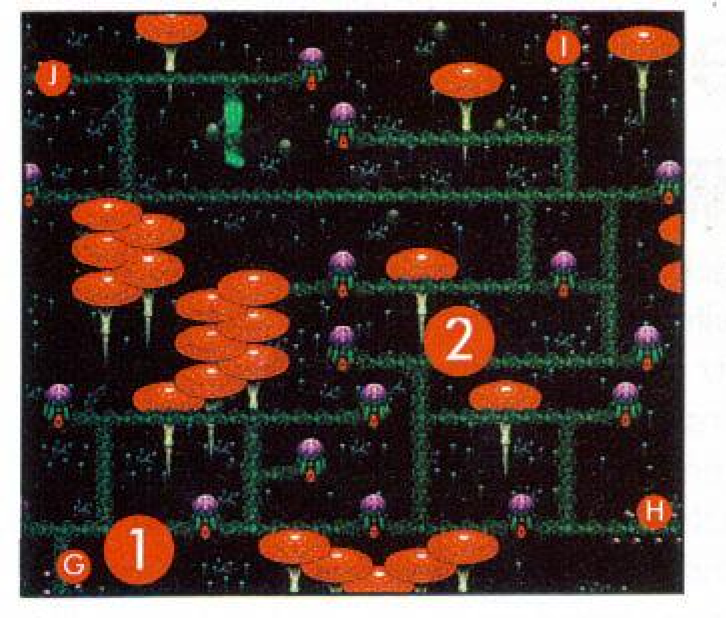






Pilztropfen





❶ Freedan oder Will

Eine nicht unwesentliche Frage im Pilzwald vom Tempelberg. Jeder der Charaktere hat auch hier seine Vorteile. Zu Beginn Eures Weges solltet Ihr Euch jedoch für Freedan entscheiden, denn er kann auch die lästigen, in der Luft schwebenden Gegner beseitigen. Er hat eine größere Reichweite als Will und verfügt über den Dark Friar.



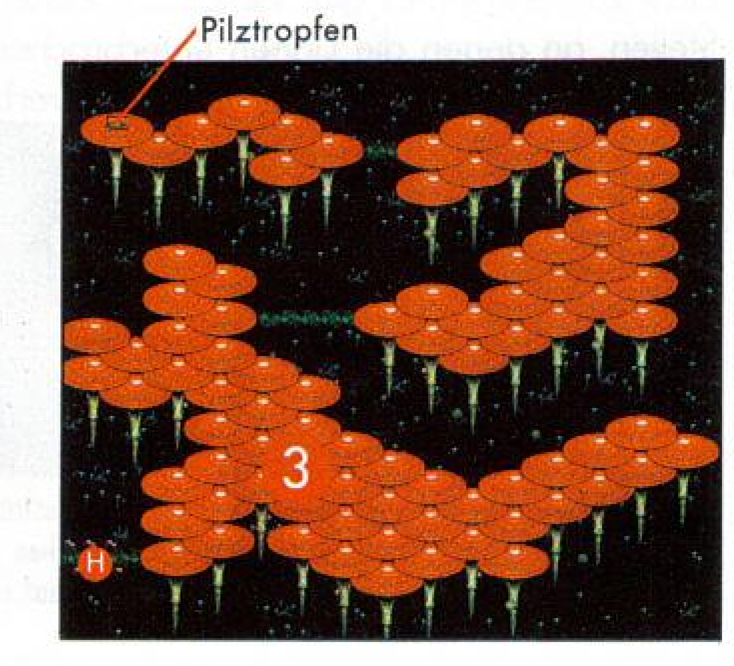
Will kann die Gegner nicht erreichen, wenn sie zu weit von ihm entfernt sind.

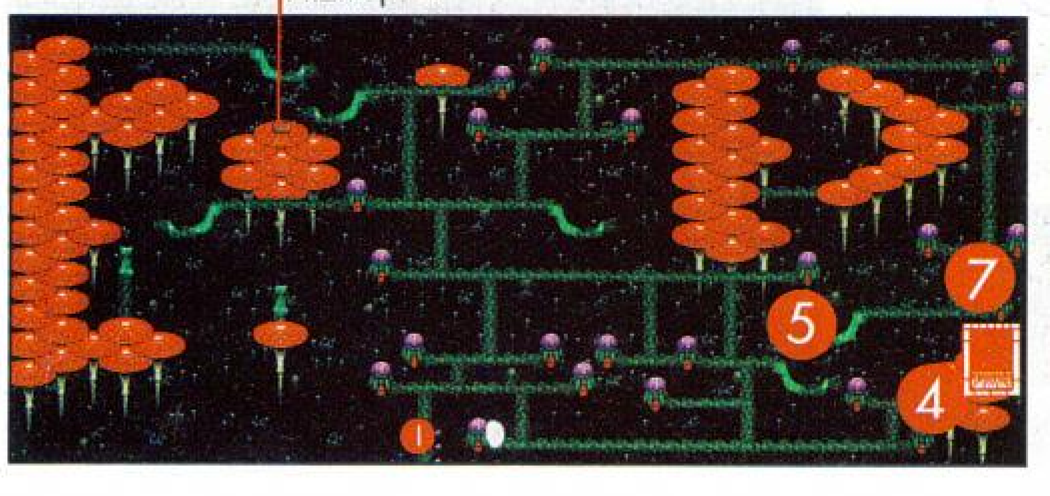
❷ Pilztropfen

Auch an dieser Stelle solltet Ihr wieder die Pilztropfen einsetzen, um die Lianen zu vereinen und Euren Weg fortsetzen zu können. Überquert Ihr dann die Lianen, werdet Ihr in einen völlig neuen Bereich des Pilzwaldes vordringen. Merkt Euch jedoch, von wo Ihr gekommen seid, um den Weg wieder zurückgehen zu können.



Wieder einmal ein unterbrochener Pflanzenstrang. Mit den Pilztropfen könnt Ihr ihn zusammenfügen.

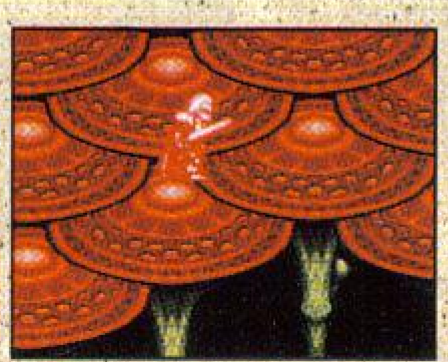




❸ Fire Sprite

Nach langem Herumirren im Labyrinth der Pilze und Lianen habt Ihr es endlich geschafft, den heimlichen Herrscher des Tempelbergs zu finden. Der Fire Sprite hat bereits auf Euch gewartet. Kaum sieht er Euch, nimmt er seine Flöte in die Hand und bläst. Für Euch hat das fatale Folgen. Kaum fängt er an zu flöten, bildet sich ein Flammenkreisel, der den Fire Sprite umkreist. Diesem Kreisel solltet Ihr auf jeden Fall ausweichen, wenn Ihr das Abenteuer fortsetzen wollt. Auf jeden Fall solltet Ihr Euch vor dem Duell mit dem Endgegner in den Ritter Freedan verwandeln, denn er verfügt über den Dark Friar. Mit dieser Distanzwaffe könnt Ihr den Fire Sprite leicht bezwingen.





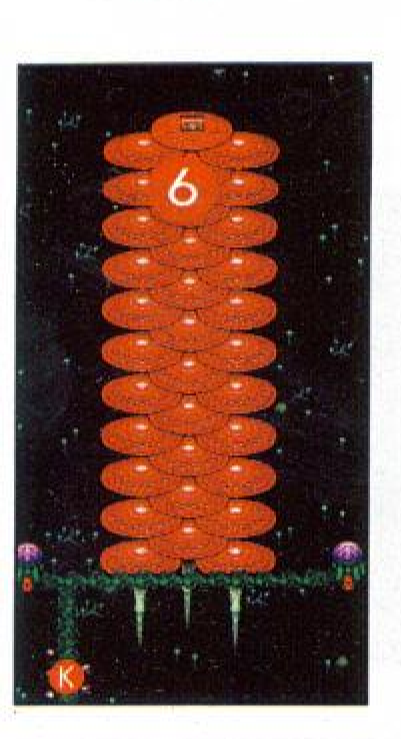
Sobald Euch der Fire Sprite sieht, fängt er an zu flöten und erzeugt dadurch einen Flamenkreisel, der ihn umkreist. Mit dem Dark Friar könnt Ihr ihn jedoch bezwingen.

4 Neue Kraft für Freedan

In diesem Sphärenportal erhält Freedan eine neue Kraft. Diesmal wird er mit der „Barrier" ausgestattet, einer dunklen Kraft, die es ihm erlaubt, ein Energiefeld um seinen Körper entstehen zu lassen, das von den Waffen der Gegner nicht durchdrungen werden kann.







5 Sprung zum Versteck

Um diese Schatztruhe zu bekommen, solltet Ihr die Karte genau studieren. Auf diese Weise könnt Ihr nämlich sehen, an welcher Stelle Ihr abspringen müßt, um auf dem Pilzplateau mit der Truhe zu landen. Die Truhe enthält einen Gegenstand, den Ihr im Lianenlabyrinth gut gebrauchen könnt.







6 Endlich! Der Teekessel!

Viele Strapazen habt Ihr gemeistert auf der Suche nach dem Teekessel. Doch nun liegt er endlich in Euren Händen. Als nächstes solltet Ihr Euch wieder in Will verwandeln, denn schon bald seid Ihr auf die Fähigkeiten (Spin Dash) von ihm angewiesen.



7 Flucht vom Tempelberg

Nachdem Ihr es geschafft habt, den Teekessel zu finden, gibt es nichts mehr, das Euch noch länger im Pilzwald aufhalten sollte. Kehrt zurück zum Ausgang und begebt Euch nach Euro.



Auf dem Rückweg solltet Ihr unnötige Kämpfe umgehen.

Zurück in Euro

Nachdem Ihr es geschafft habt, den Teekessel zu finden und das Labyrinth des Pilzwaldes wieder zu verlassen, solltet Ihr Euch so schnell wie möglich wieder in die Stadt Euro begeben. Dort angekommen, müßt Ihr den errungenen Teekessel zu den beiden alten Leuten bringen, die sich gestritten haben. Übergebt ihnen den Kessel und Ihr erhaltet weitere wichtige Informationen für Euer Abenteuer.



Will überreicht den beiden Streithähnen den Teekessel. Die beiden revanchieren sich mit einigen nützlichen Informationen.



DIE TEMPELRUINEN

Will, Kara, Lance, das Schweinchen Hamlet, also die ganze Bande, erreichen bald ein wirklich kleines Dorf. Leider scheinen die Einheimischen so hungrig zu sein, daß sie sogar ein Auge auf die Abenteurer werfen.

Ein kleines Dorf

Als Will und seine Freunde das kleine Dorf betreten haben, sind sie sehr verwundert: So sehr sie sich auch umblicken, das kleine Dorf scheint wie ausgestorben zu sein. Das kann doch nicht sein, fragen sich Will und seine Freunde. Schließlich faßt Will all seinen Mut zusammen und betritt eine Hütte inmitten des Dorfes. Zu seiner Überraschung findet er dort drei versteinerte Statuen, die später zum Leben erweckt werden müssen.





Wills Mutter erscheint!

Ohne, daß Will und seine Freunde es hätten bemerken können, haben sich sehr leise die Eingeborenen zurück in ihr Dorf geschlichen. Sie umzingeln die drei, so daß diese nun gefangen sind. Bevor einer der Freunde in die Verlegenheit kommt, dem Hunger der Eingeborenen zum Opfer zu fallen, stellt sich Hamlet als Braten zur Verfügung. Plötzlich erscheint Wills Mutter als Geist aus dem Schweinchen und verrät ein Geheimnis.







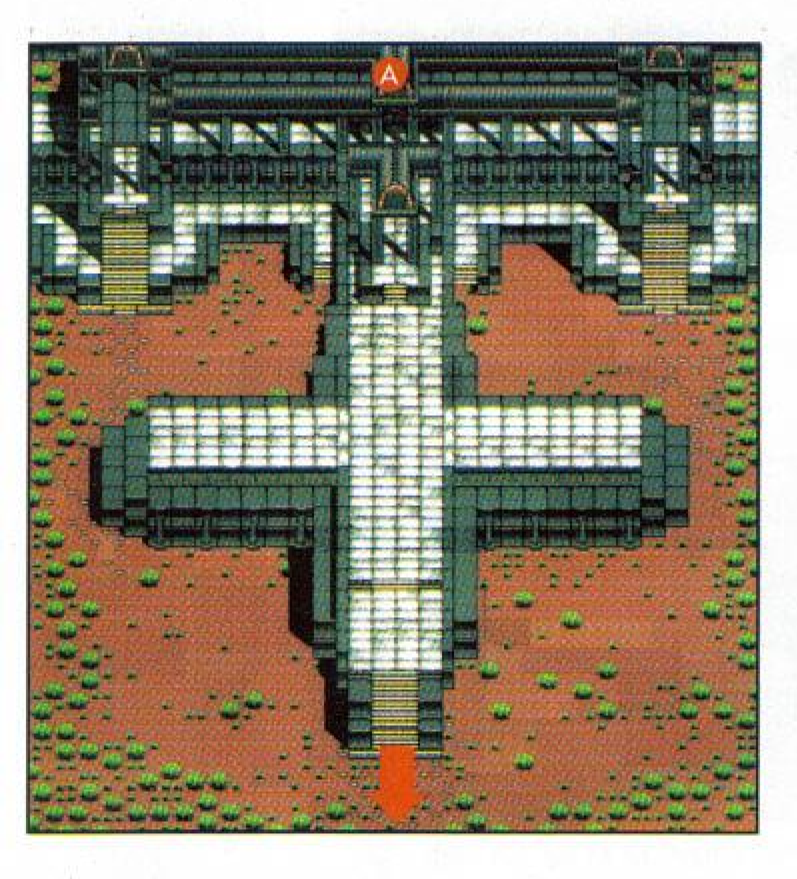
Angkor Wat

Tief im Dschungel, in der Nähe des Eingeborenendorfs, befinden sich die Tempelruinen von Angkor Wat. Diese Tempelruinen sind in keinem Reiseführer verzeichnet, denn in ihrem Inneren herrschen Angst und Schrecken. Diese Ruinen zeugen von einer einstigen Hochkultur, in der die Pflege von Kunst und Wissenschaft an erster Stelle im gesellschaftlichen Leben gestanden hatte. Doch jetzt, zu der Zeit, in der Will die Ruinen betritt, gibt es nur noch schreckliche Monster zu bewundern...







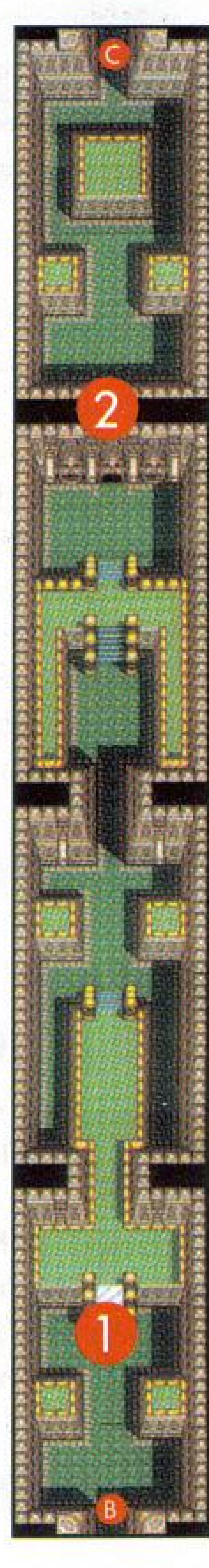


1 Im Innenhof

Eine Menge Rampen verbinden die Räume in den Tempelruinen. Die einzige Möglichkeit für Will, diese Rampen zu überwinden, ist die Spin-Dash-Technik. Mit einiger Übung wird es Will nicht schwerfallen, mittels Spin-Dash mit einem Satz über die Rampen zu flutschen.



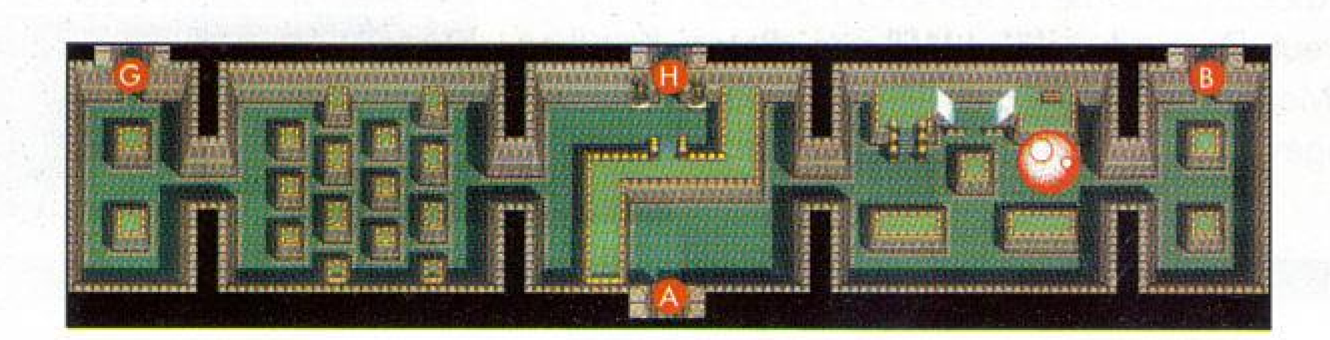




2 Säuberungsaktion

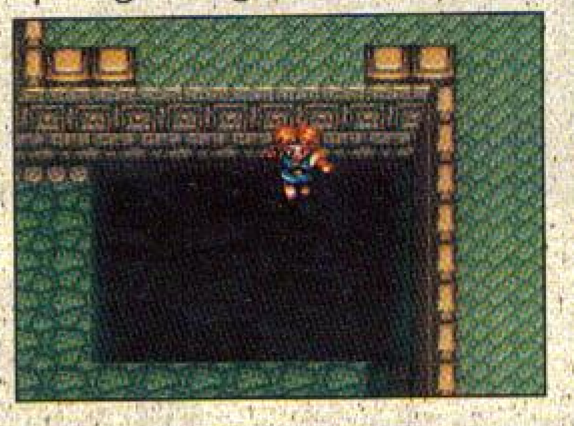
Nachdem Will alle Angreifer, die sich ihm in diesem Raum in den Weg stellen, beseitigt hat, weiß er nicht mehr weiter. Was soll er jetzt nur tun? Umkehren? Da entdeckt Will eine Öffnung in der Wand. Mit etwas Anlauf gelingt es Will, durch die Öffnung auf die andere Seite der Wand zu rutschen. Dort erwartet ihn eine neue Überraschung.

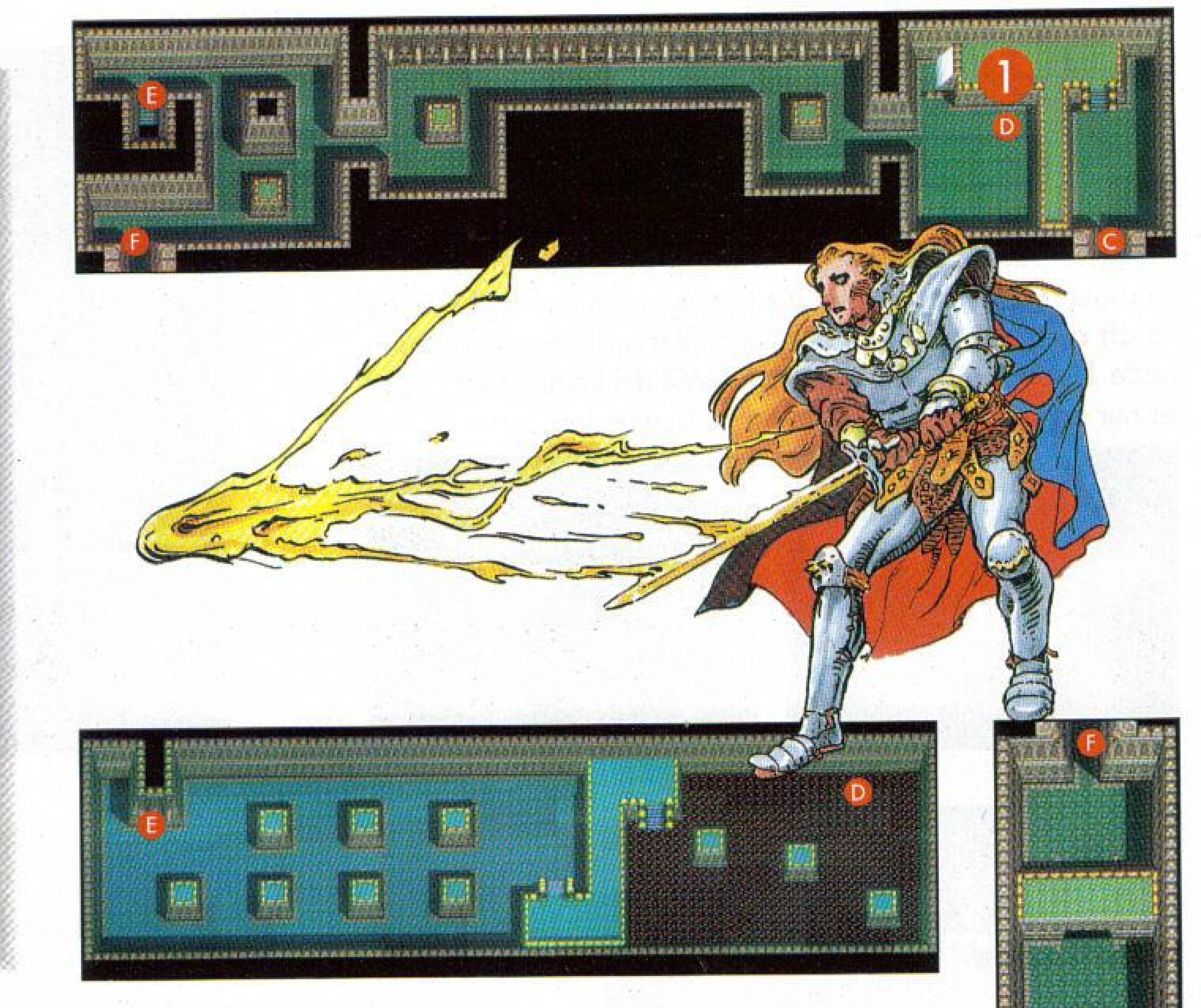




❶ Achtung: Tiefer!

Während sich Will in den Tempelruinen von Angkor Wat bewegt, trifft er immer wieder auf bestimmte Bereiche, die ihn sehr verwundern. An der auf dem Foto abgebildeten Stelle kann sich Will nach unten fallen lassen und erreicht so einen sehr dunklen, abgelegenen Ort. Ob dieser Sprung eine gute Idee wäre?





❷ Spin Dash!

Will nimmt seine gesamte Energie zusammen und konzentriert sich auf die folgende Aufgabe. Obwohl es ihm nämlich von den vielen Spin-Dash's schon richtig schwindelig geworden ist, muß er nun einen weiteren Spin Dash ausführen, um über die Rampe springen zu können. Nur so kann er das Hindernis überwinden.





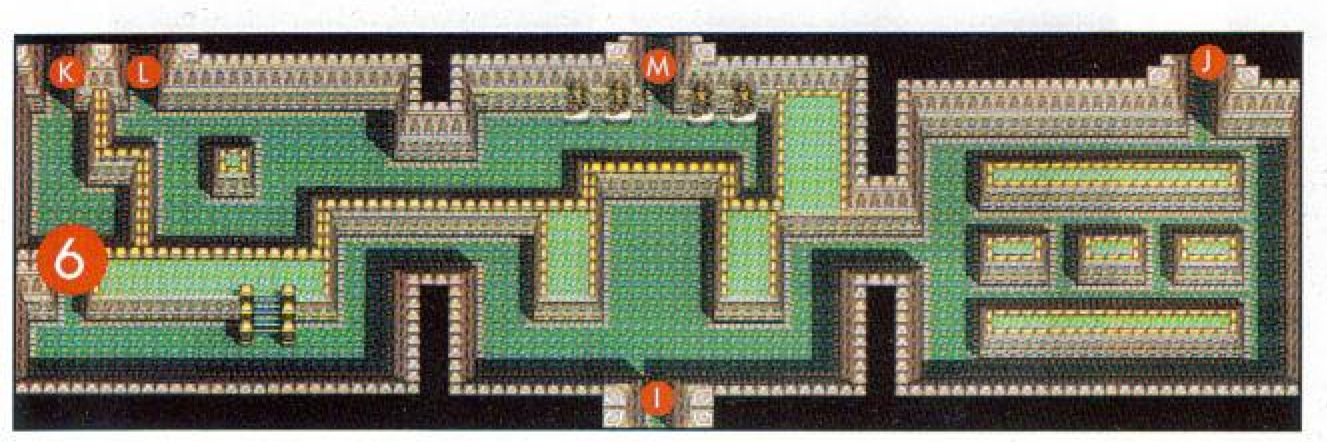
Mit der richtigen Einstellung und einer gehörigen Portion Anlauf, ist es für Will auch diesmal kein Problem, mit einem Spin Dash über die Schräge der Rampe zu springen.

❸ Knochenmann!

Im Garten der Tempelruinen von Angkor Wat trifft Will auf eine armselige Gestalt, die ihrer äußeren Erscheinung nach nicht mehr den Lebenden zuzurechnen ist. Der Wind pfeift durch ihre Knochen und sie macht den Eindruck, als sei sie etwas zerstreut. Dennoch erfährt Will von diesem Knochenmann eine Menge. Will sollte den Körper des Knochenmannes nicht angewidert übersehen.

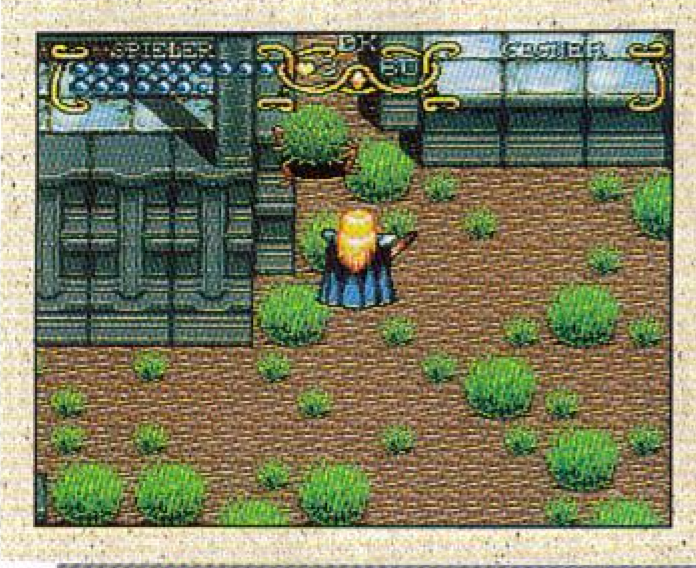






4 Dark Friar!

Die angreifenden Gegner in dieser Gegend sind mit einer speziellen Panzerung ausgestattet und können daher nur mit der Spezialtechnik Dark Friar besiegt werden. Da diese Technik nur von Freedan beherrscht wird, muß sich Will für diese Aufgabe in sein zweites Ich transformieren.



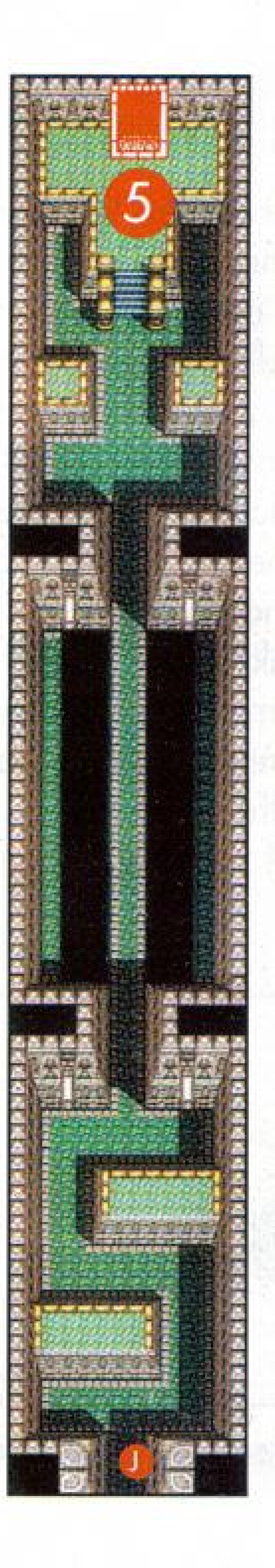
5 Erdbeben-Technik

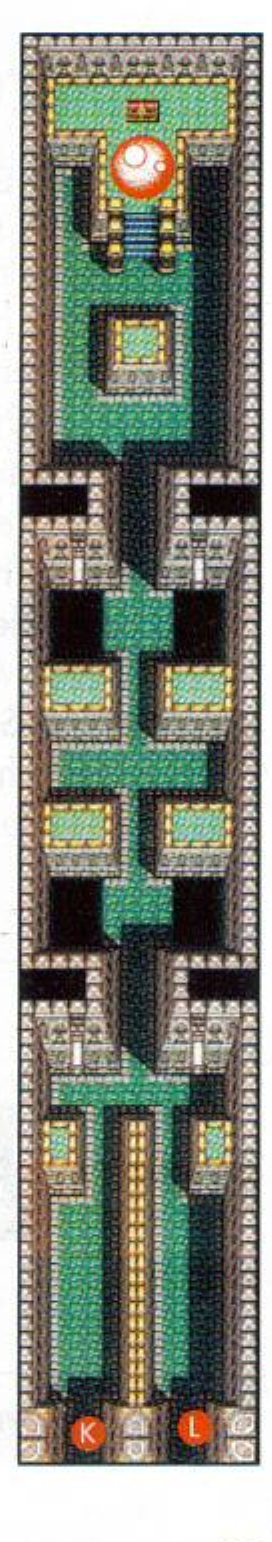
In dem rechts abgebildeten Sphärenportal ist Freedan in der Lage, eine neue Technik zu lernen, die ihm im weiteren Verlauf nicht nur sehr hilfreich sein wird, sondern vielmehr überlebensnotwendig ist, wenn er in seinem Abenteuer weiterkommen will. Diese Technik heißt: EARTHQUAKE. Wie der Name schon vermuten läßt, kann Freedan mit dieser Technik Erschütterungen auslösen, die in die Erde fahren und diese erbeben läßt.











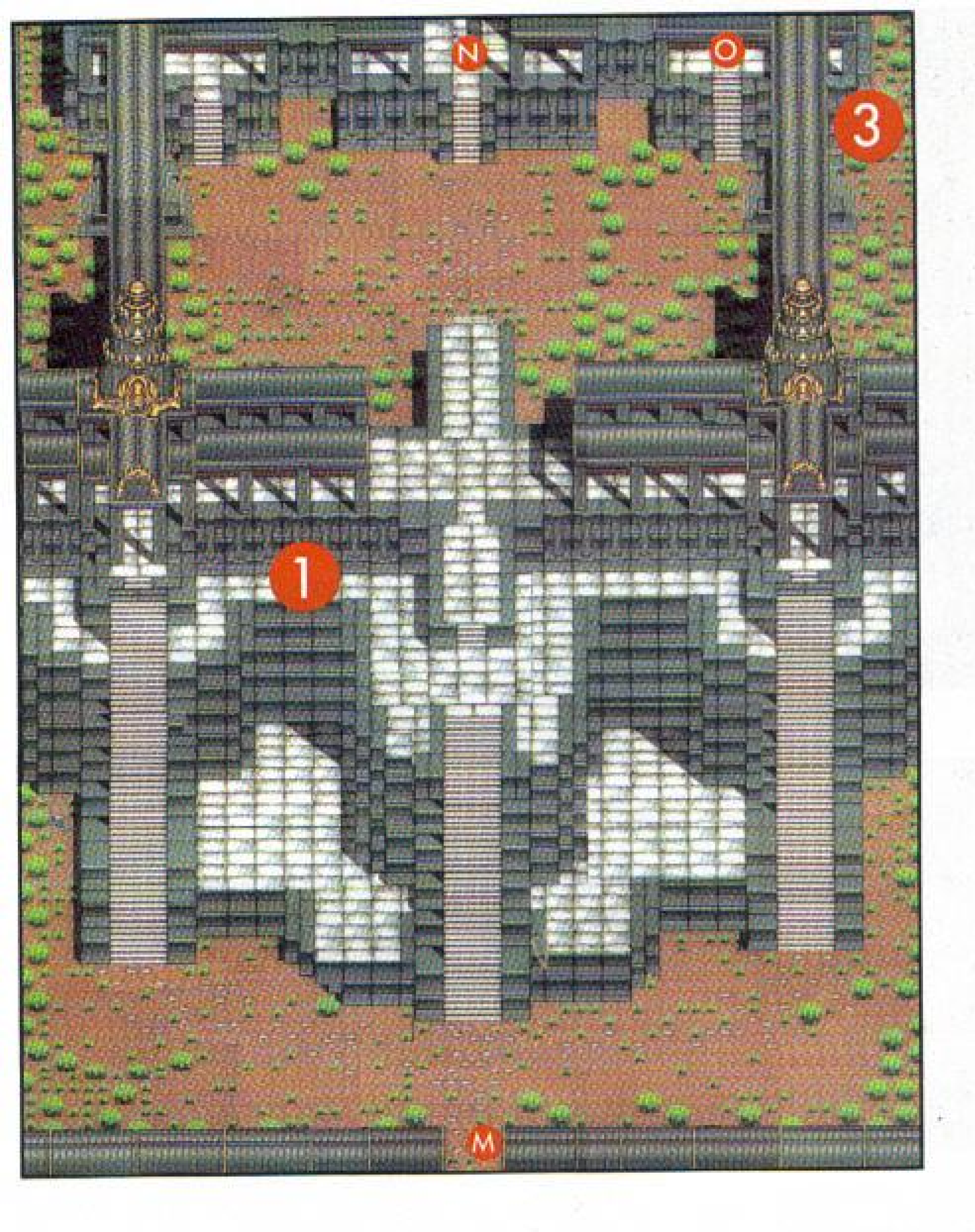
6 Gegner stoppen!

Wie auf den Fotos dokumentiert, trifft Freedan auf Statuen aus Stein, die sich wie wild im Kreise drehen und dabei ihre Patschehändchen zum Brennen bringen. Gegen sie hilft nur eine Strategie: Zuerst ein Earthquake dann angreifen und plattmachen.



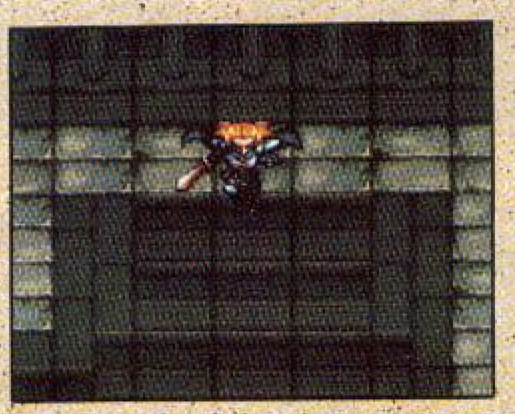


Die neue Erdbebentechnik in voller Aktion: Earthquake live!



1 Mehr Lebensenergie

Wenn Will oder Freedan auf Gegner treffen, die besonders stark sind, ist Vorsicht geboten. Doch die Angriffslust der Angreifer kann unter bestimmten Umständen darauf hindeuten, daß sie etwas zu verbergen haben. An der unten abgebildeten Stelle lohnt es sich für Freedan, mit einem beherzten Sprung den unteren Bereich zu betreten. Schafft er es nämlich, gegen alle Angreifer siegreich zu bestehen, wird er damit belohnt, daß seine Lebensanzeige ein Stückchen länger wird.



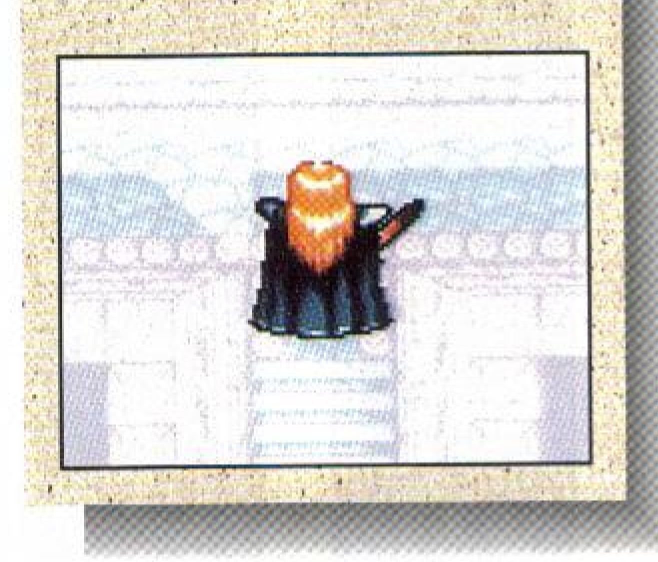
Augen zu und einfach nach unten springen, Freedan! Da bebt der Tempel!



Achtung: Die Angreifer sind gefährlich – Abstand wahren!

2 Durchblick?

Freedan ist geblendet! So sehr er sich auch anstrengt und blinzelt, er kann nichts erkennen. Gleißende Helligkeit sticht in seine Augen und verhindert, daß er auch nur einen Schritt nach vorne schauen kann. „Dies ist bestimmt eine Art Sperre, die mich daran hindern soll, weiterzugehen", denkt sich Freedan. Mit dieser Vermutung liegt er richtig. Eine Sonnenbrille könnte aber weiterhelfen. Aber wo ist eine zu finden?

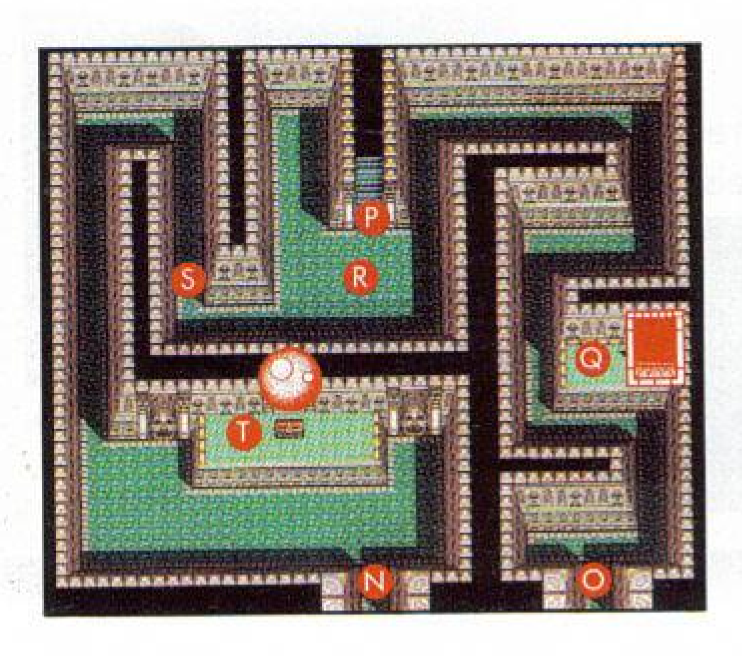


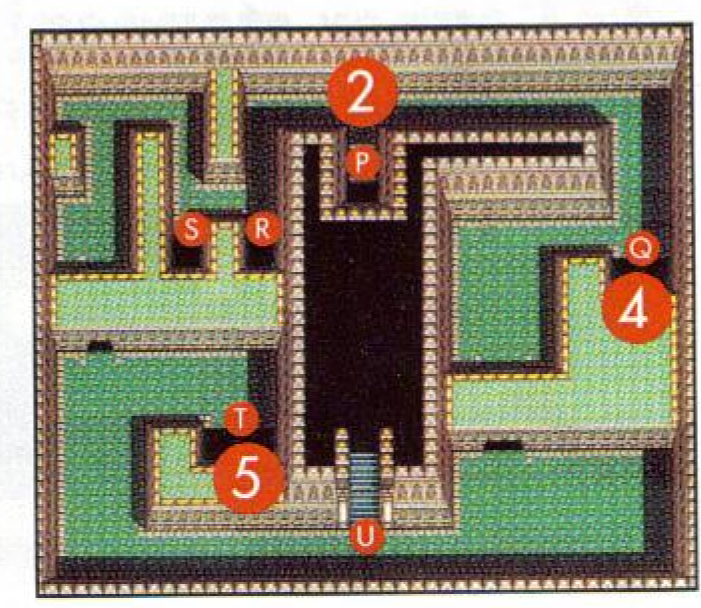
3 Die Mühe lohnt sich!

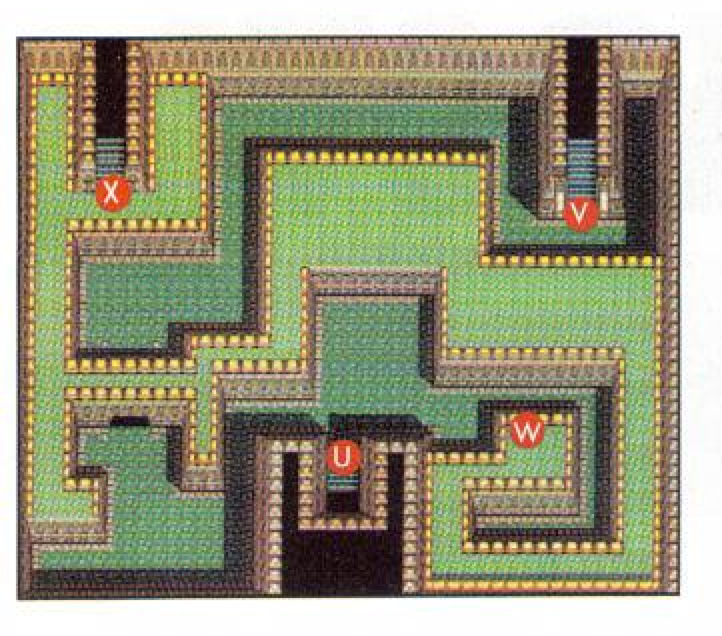
Wenn Freedan in dieser Gegend alle Angreifer bekämpft, wird er damit belohnt, daß seine Lebensanzeige verlängert wird. Außerdem kann er hier in den Besitz der Sonnenbrille kommen.





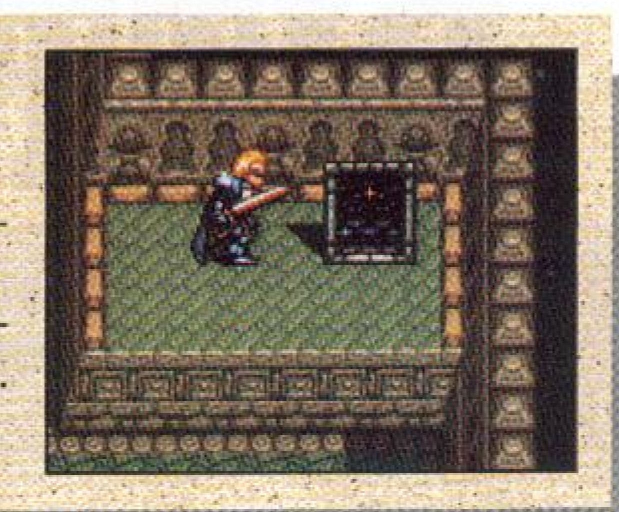






4 Zurück zu Will!

In diesem Areal ist die Rutschtechnik sehr wichtig, so daß Freedan zurück zum nächsten Sphärenportal gehen kann, um sich wieder in Will verwandeln zu können – eine Transformation, die sehr wichtig ist.



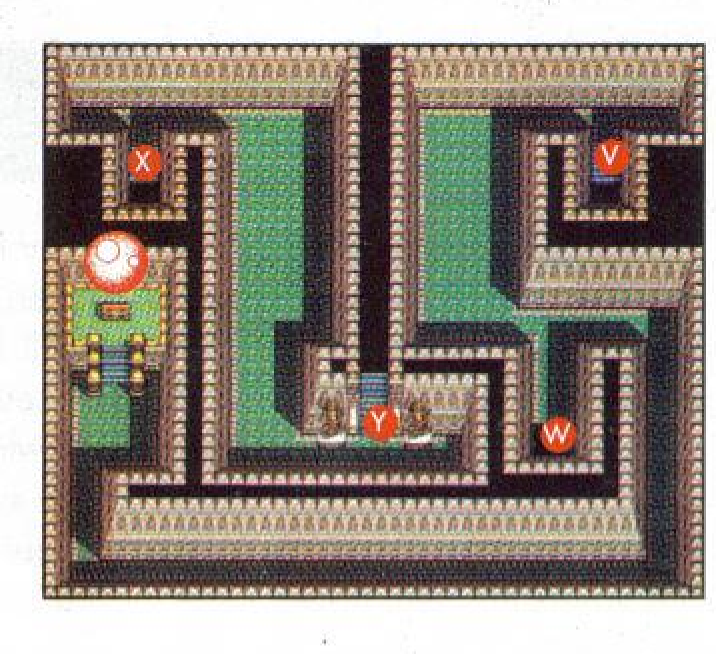
5 Rotes Juwel

Will kommt an eine Stelle, die wie eine üble Falle ausschaut. Noch sehr gut ist ihm der letzte Sprung in die Tiefe in Erinnerung geblieben, als er auf einer Treppe landen wollte, diese aber plötzlich verschwand und er in ein tiefes, dunkles Loch gefallen war. Nochmals will sich Will dieser Gefahr nicht aussetzen. Aber auf der anderen Seite könnte es auch sein, daß sich hier unten ein besonderer Schatz verbirgt, der auf den glücklichen Finder wartet. Und wirklich: Will sollte den Sprung wagen, denn unten gibt es ein rotes Juwel zu entdecken.





39 oder 40 Juwelen sollte man nun besitzen.



6 Eine Zukunfts-Vision

In diesem speziellen Gang beschleichen den Helden ganz sonderbare Vorstellungen. Intensive Bilder, traumgleich, tauchen vor seinem inneren Auge auf und zeigen ihm einen Ausschnitt aus der Zukunft, wie sie möglich sein könnte. Doch niemand kann die Zukunft vorhersagen.



Zum Dorf

Nach seinem abwechslungreichen Abstecher in die unheimlichen und gefahrvollen Bereiche der Tempelruinen, kehrt der Held zurück zu seinem Ausgangspunkt in das kleine Dorf. Hier kann er nun wieder zu den drei versteinerten Statuen gehen und sie aus ihrer Erstarrung lösen. Zum Dank erhält er ein weiteres rotes Juwel.





Das Abenteuer ist noch nicht zu Ende und geht weiter!

RITTER SHADOW

Langsam, aber sicher nähert sich Will dem Ende seiner Mission. Es fehlen ihm noch mystische Statuen in seiner Sammlung, dann kann er dem Geheimnis des Turms zu Babel auf den Grund gehen.

Besuch in Dao



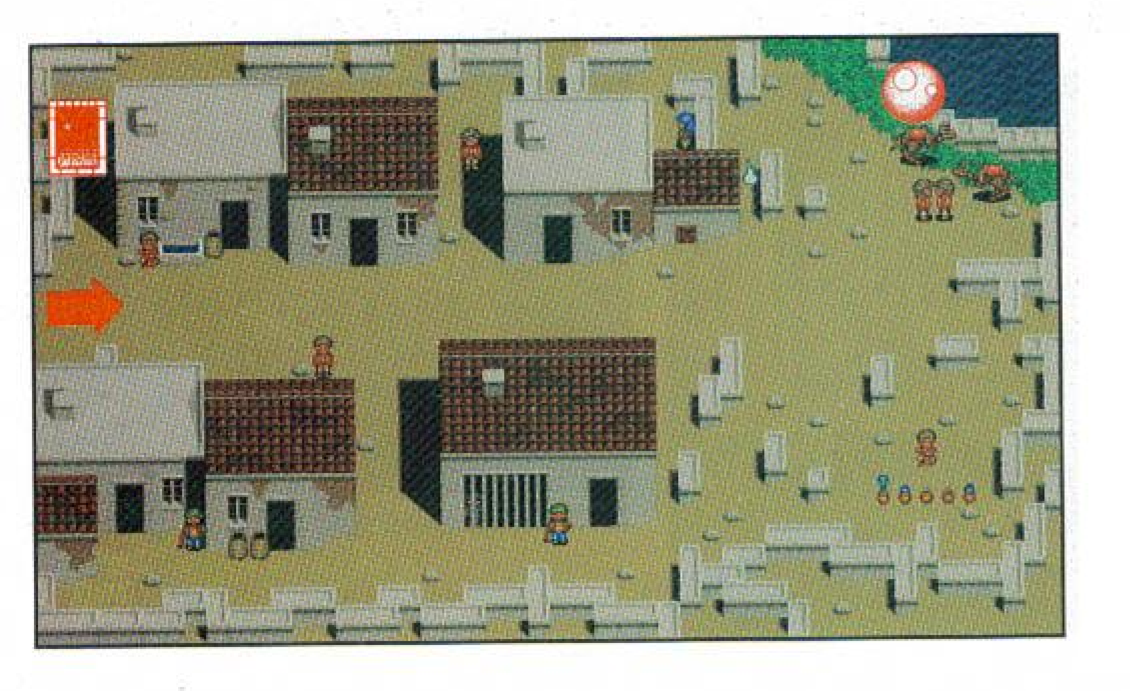
Das nächste Ziel, das Will und seine Gefährten anstreben, ist die Wüstenstadt Dao. Die kamelartigen Haustiere der Wüstenbewohner kennt Will ja bereits, findet sie aber immer noch witzig anzusehen. Genauso amüsiert betrachtet der junge Mann die Kopfbedeckung der Einwohner von Dao. Jeder scheint hier einen Turban zu tragen. Wahrscheinlich wegen der sengenden Sonne, vermutet Will. In jedes Haus schaut er mal herein, unterhält sich mit den Leuten und erfährt so manch interessante Geschichte. Auch wird ihm bewußt, wo er nach der nächsten mystischen Statue suchen sollte – in der nahegelegenen Pyramide. Will erhält auch das Tagebuch seines Vaters mit dem Hinweis auf merkwürdige Schriftzeichen.



Will ist erstaunt, von Bill und Lola wieder mal zu hören.



Zu Füßen des Kruks in den Büschen findet Will ein weiteres rotes Juwel.



Schlangenspiel

Das beliebteste Glücksspiel in Dao ist das Schlangenspiel. Schnelligkeit und ein gutes Auge sind dabei gefragt. Mit dem Schwert muß der Spieler versuchen, die Schlangen zu erwischen, sobald diese den Kopf aus dem Krug herausstecken. Hat man genug Schlangen erwischt, erhält man zur Belohnung rote Juwelen. Dabei muß man nicht einmal einen Einsatz bringen, um mitspielen zu können. Klar, daß Will sich diese Chance nicht entgehen läßt. Ob dieses Spiel auch den Schlangen Spaß macht, sei mal dahingestellt!





Wenn Will seine Sache im Schlangenspiel gut macht, locken zwei rote Juwelen als Belohnung. Dafür lohnt sich schon der volle Körpereinsatz.

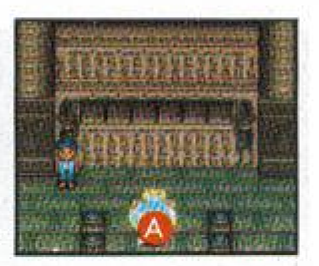


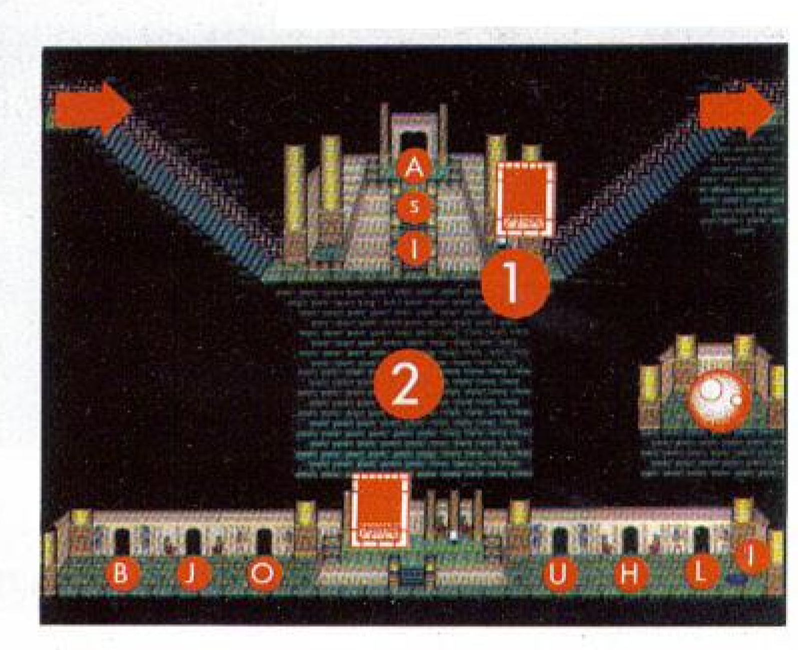
Auf zur Pyramide

Von Dao aus führt Wills Weg direkt hinein in die Pyramide, ein Zeugnis einer längst vergangenen, doch einst glanzvollen Kultur. Das Bauwerk an sich ist bereits eine Herausforderung, denn die damaligen Erschaffer bauten es als Labyrinth mit zahllosen Fallen, damit Eindringlinge nicht die Ruhe der dort Begrabenen stören konnten. Obwohl Will eigentlich nicht stören will, bleibt ihm nichts anderes übrig als zu stören, denn nur so kann er die letzte mystische Statue erringen. Ein Vorwärtskommen gelingt Will allerdings nur, wenn er sich in den dunklen Ritter Shadow verwandelt. Seine magischen Fähigkeiten sind der Schlüssel zum Erfolg.









❶ Shadow, der Ritter

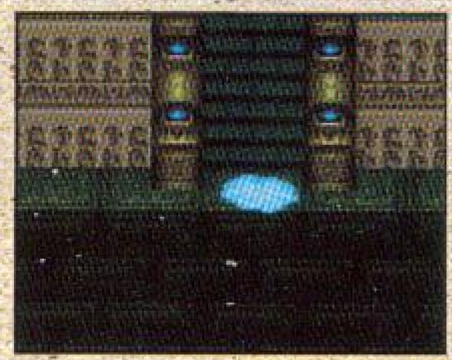
Gleich im ersten Raum der Pyramide findet Will ein Sphärenportal, in dem er sich erstmals in den ungewöhnlich starken und mit einer besonderen Fähigkeit ausgestatteten Shadow verwandeln kann. Er kann sich in Wasser verwandeln, welches besondere Mauern, auch die der Pyramide, durchdringt. Der einzige Weg, ins Innere der Pyramide zu gelangen und nach den sechs Hieroglyphen-Tafeln zu suchen, die er braucht, um das Rätsel der Pyramide zu ergründen.

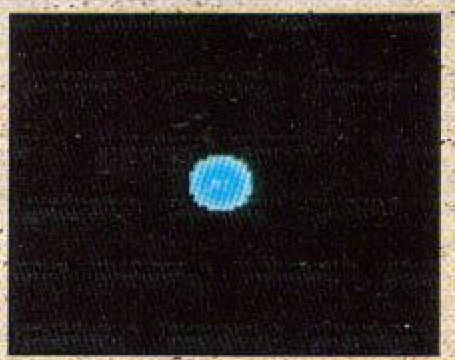




❷ Wasser versickert

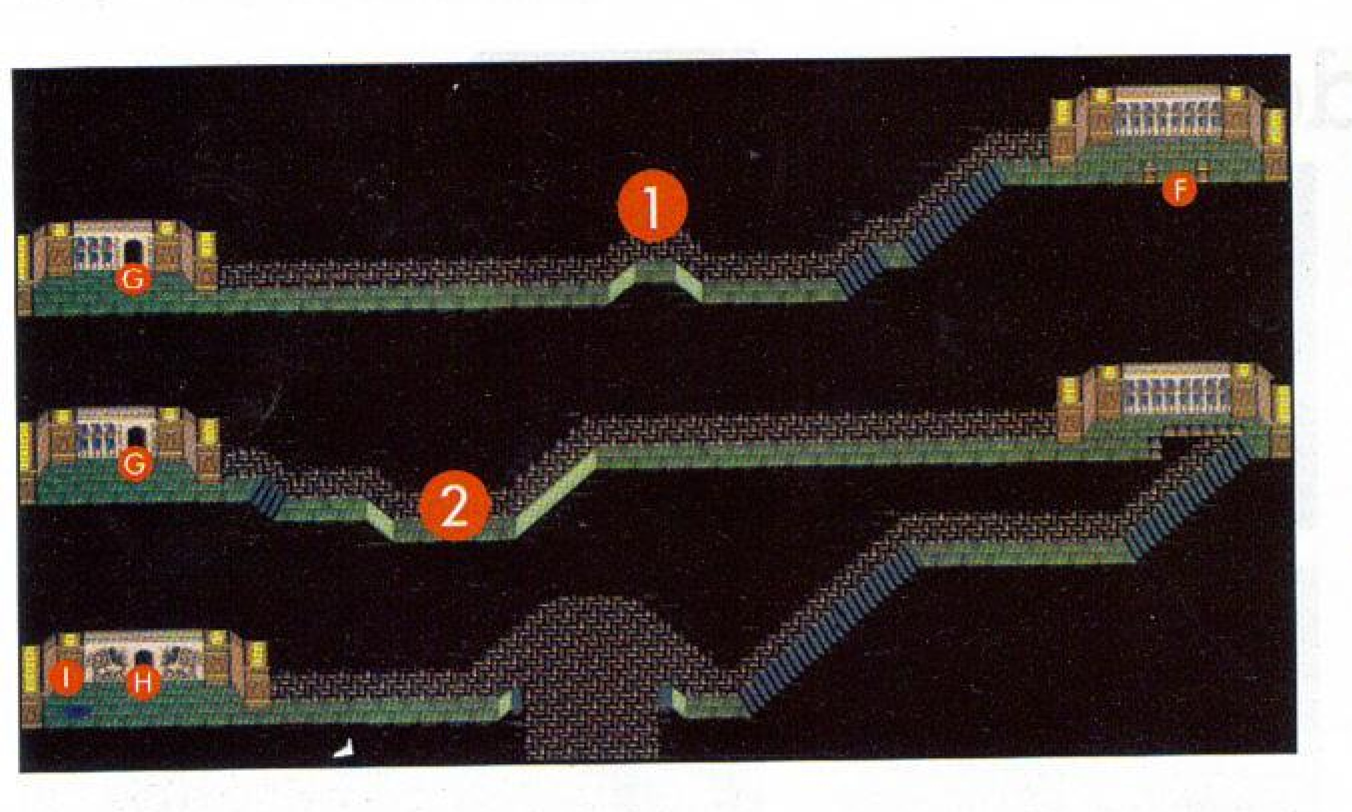
Will hat kaum Zeit, sich an die Transformation in den Ritter Shadow zu gewöhnen. Sofort auf dem Boden vor dem Sphärenportal muß Shadow sich in eine Pfütze verwandeln, um in das Innere der Pyramide vorzudringen. Zu einem Wasserball zusammengekauert, läßt er sich mutig nach unten fallen, ohne auch nur zu erahnen, was ihn dort erwarten könnte. Das ist vielleicht auch gut so, denn sonst würde er es sich unter Umständen nochmal anders überlegen.













❶ Ein besonderer Gegner

Unten angekommen zeigt sich schon bald, daß es sinnvoll wäre doch wieder die Gestalt Wills anzunehmen. Das nächste Sphärenportal nutzt Shadow dann auch zur Transformation. Mit Wills Spin Dash ist es nun gar kein Problem, die Rampen hochzudüsen und ganz nebenbei die Widersacher auszuschalten.



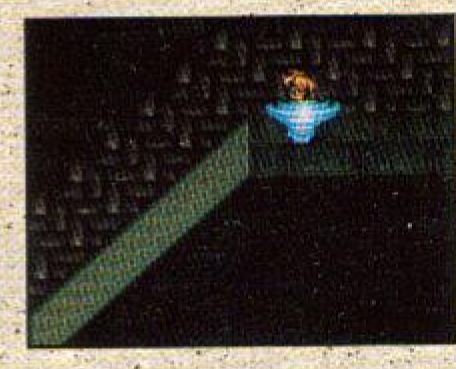


Gleich zwei Fliegen schlägt Will mit einer Klappe – mit Spin Dash die Rampen rauf und Gegner fertigmachen.

❷ Beschleunigen!

Eine besonders steile und hohe Rampe liegt vor Will. Ein einfacher Spin Dash vom Fuße der Rampe aus gestartet, hilft ihm nicht weiter. Also muß Will erst einmal die kleine Rampe links wieder hoch, dort den Spin Dash ansetzen und mit Schwung und Anlauf die steile Rampe hoch. Dort wartet natürlich gleich der nächste Pyramidenbewohner.

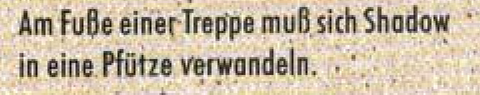




❸ Dubiose Tafeln

Insgesamt sechs Steintafeln muß Will finden, damit er die Inschrift in dem Raum an der Spitze des Bauwerks entziffern kann. Eine dieser Tafeln findet er als Shadow, da er sich durch eine dicke Mauer sickern lassen muß.

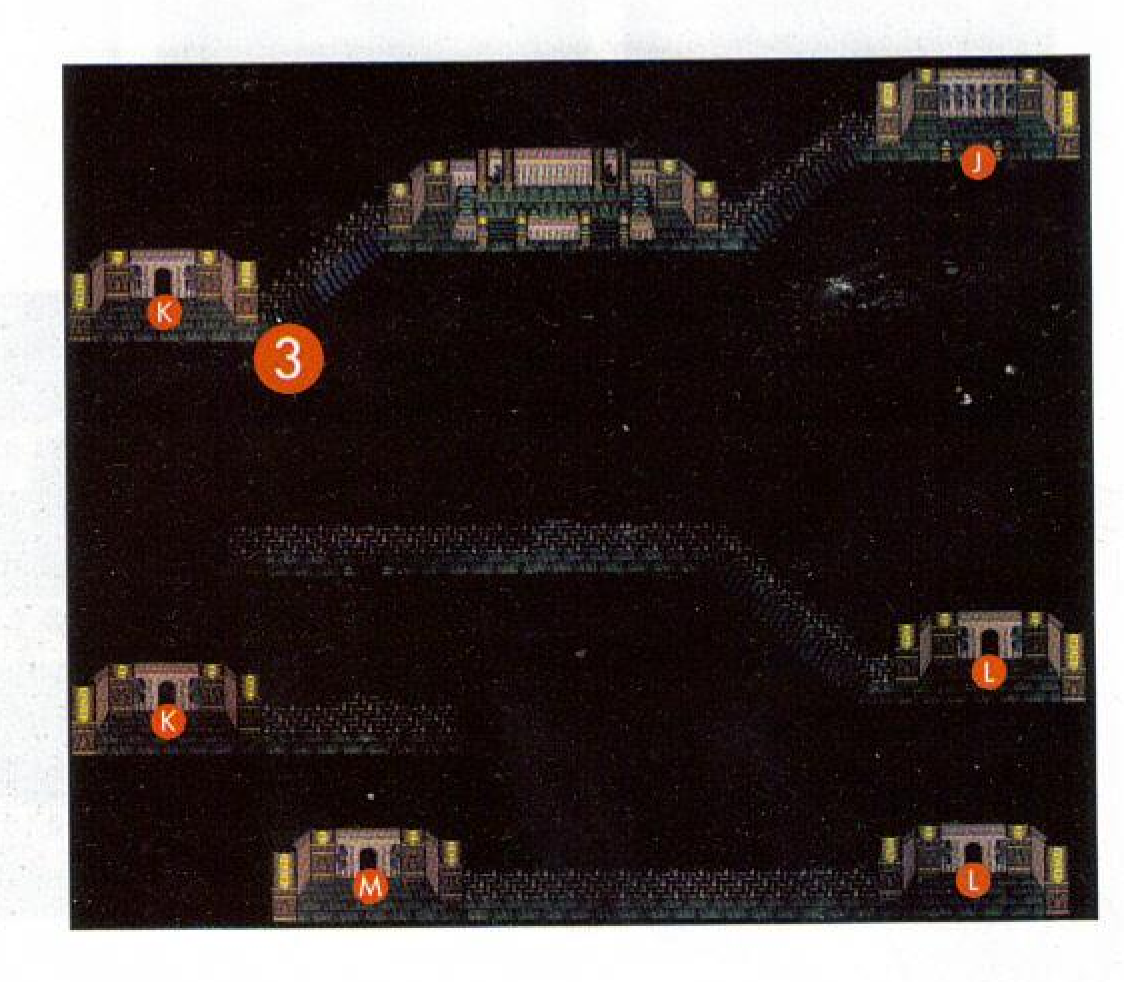


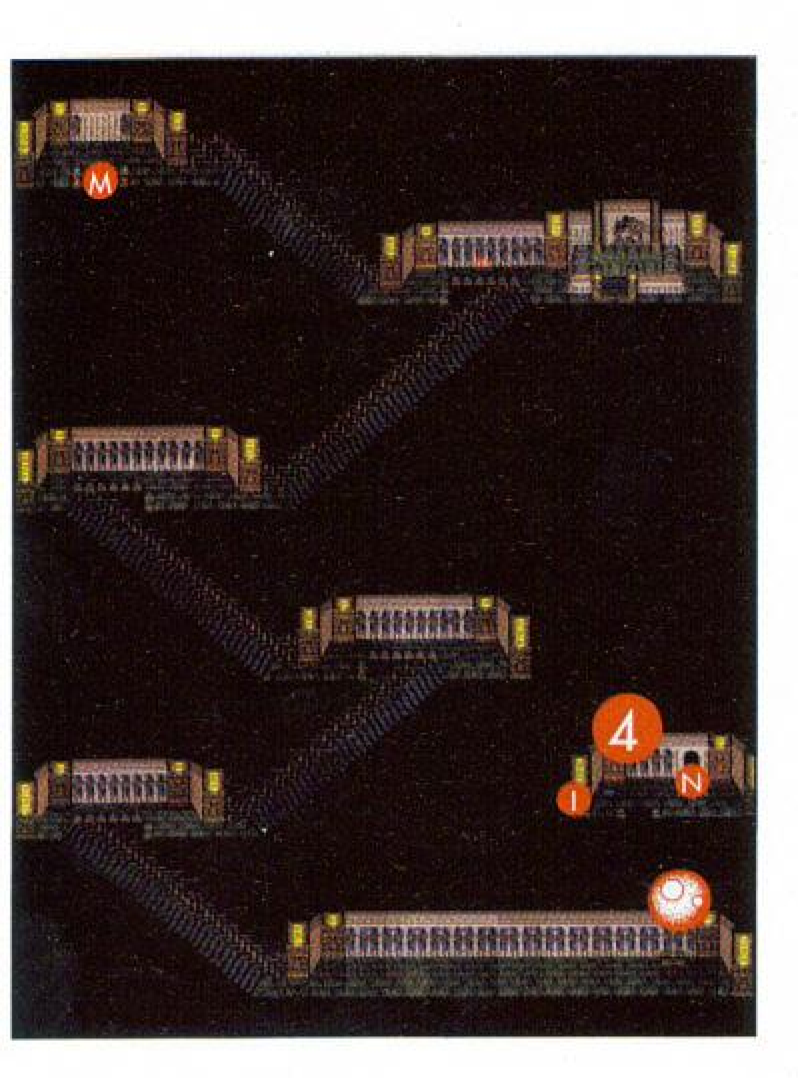


Am Fuße einer Treppe muß sich Shadow in eine Pfütze verwandeln.



Jetzt ist es nur noch eine Kleinigkeit, die Stein-Tafel zu finden.

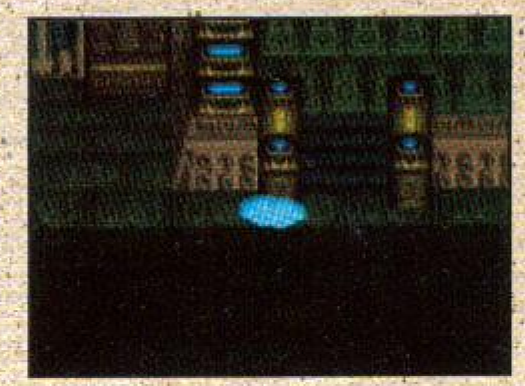


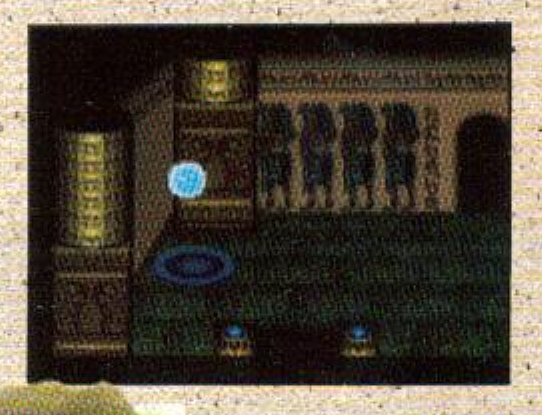




4 Die nächste Steintafel

Die Suche nach den geheimnisvollen Tafeln gestaltet sich schwerer als gedacht. Immer wieder muß sich Shadow durch Mauern durchsickern lassen – nie genau wissend, was ihn unten erwarten wird. Unter anderem entdeckt er dabei ein interessantes Phänomen. Von Zeit zu Zeit trifft er auf kleine runde Seen mit magischem Wasser. Es handelt sich hierbei um eine Warp-Möglichkeit, die dem Abenteurer eine schnelle Rückkehr garantiert. Nachdem Shadow dieses Geheimnis ergründet hat, nutzt er die Warp-Pfützen, nachdem er die Steintafel aus dem Nebenraum geholt hat.

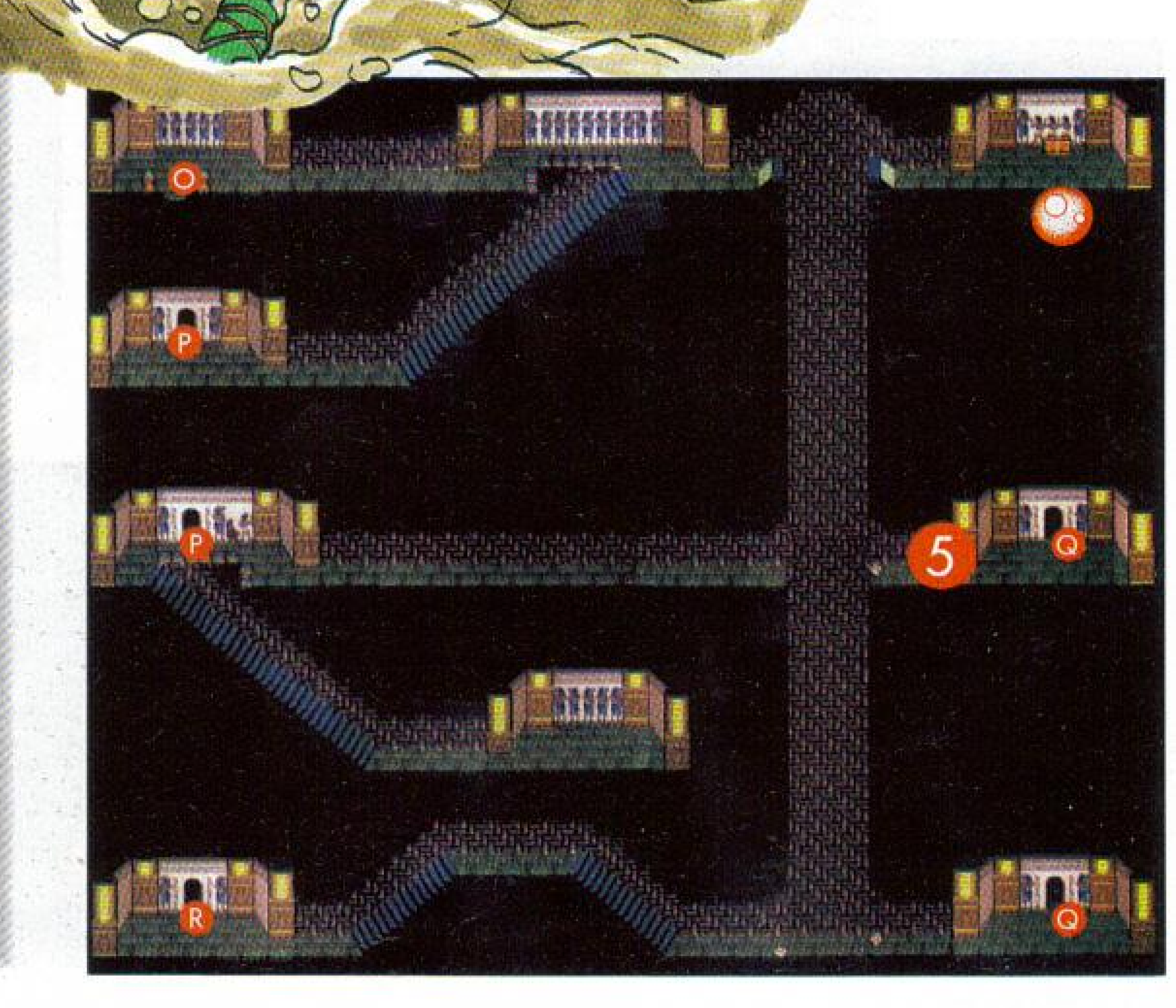




5 Transformation

Manchmal weiß Will gar nicht mehr genau, wer oder was er ist. So oft hat er sich schon in Freedan oder Shadow verwandeln müssen. Auch in der Pyramide zum Beispiel leistet nicht nur Shadow besonders hilfreiche Dienste, sondern auch Freedan. In diesem Fall ist sein Distanzschuß gefragt, der durch die Wand den Schalter betätigen kann.



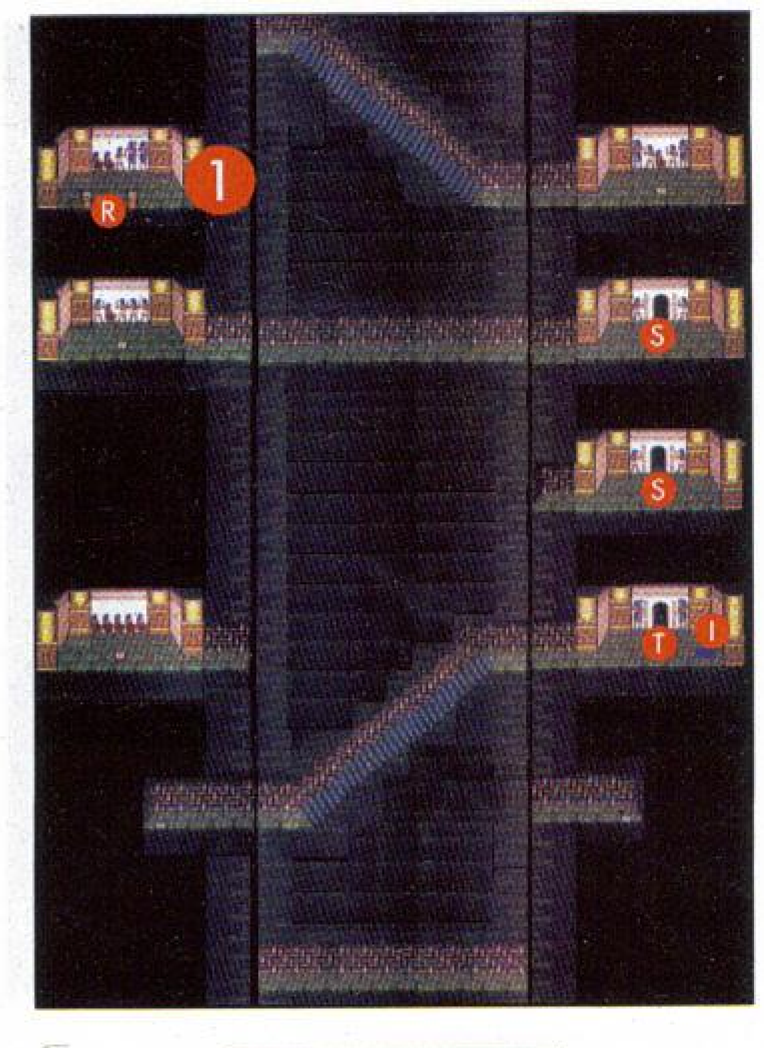


1 Der wechselnde Lift

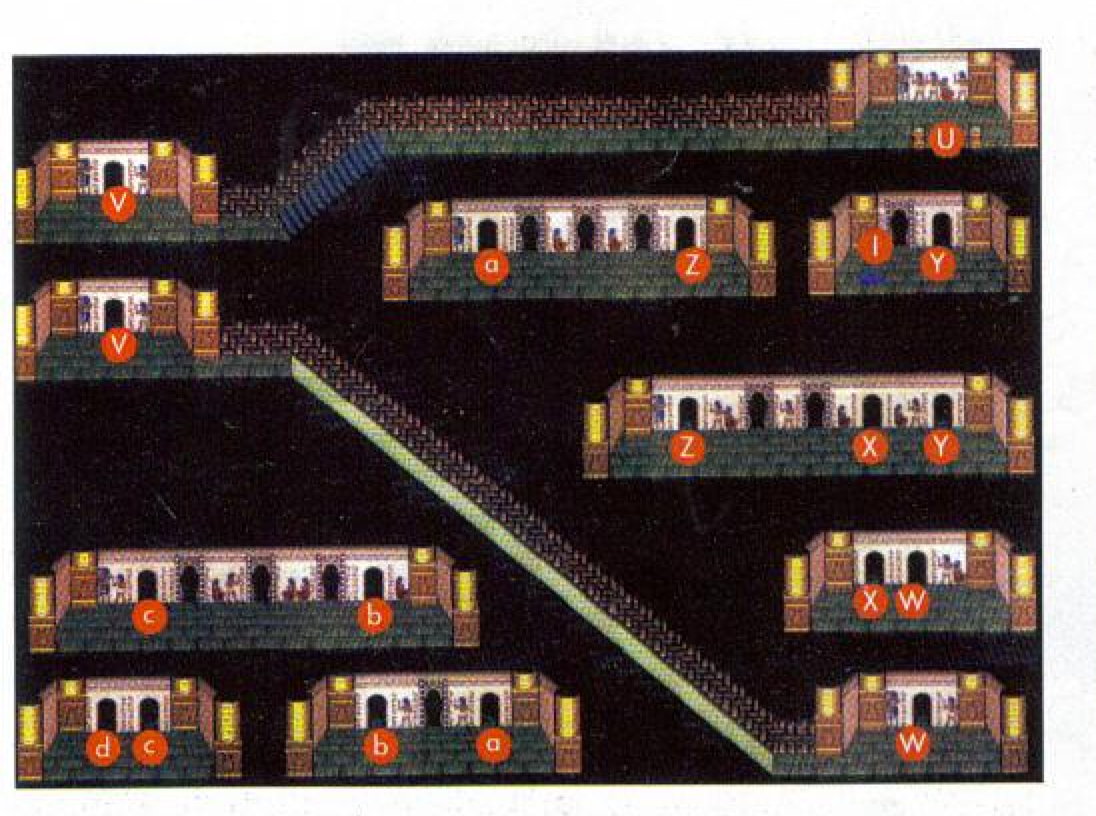
Scheinbar ist Freedan hier in eine Sackgasse hineingeraten, doch da irrt er sich gewaltig. Wieder einmal hat er es mit einem besonders ausgeklügelten Trick der Pyramiden-Erbauer zu tun. Die Schalter am Boden sind Freedan bereits aufgefallen, nun betätigt er sie und der Schreck fährt ihm durch die Glieder: Die scheinbar so stabile Mauer bewegt sich wie ein Lift und gibt den Weg frei. Auf der anderen Seite ein weiterer Schalter, Freedan betätigt auch den, wieder bewegt sich die Mauer, und so weiter. Mit diesem Lift dringt Freedan nach und nach immer tiefer hinein in das Labyrinth der Pyramide.









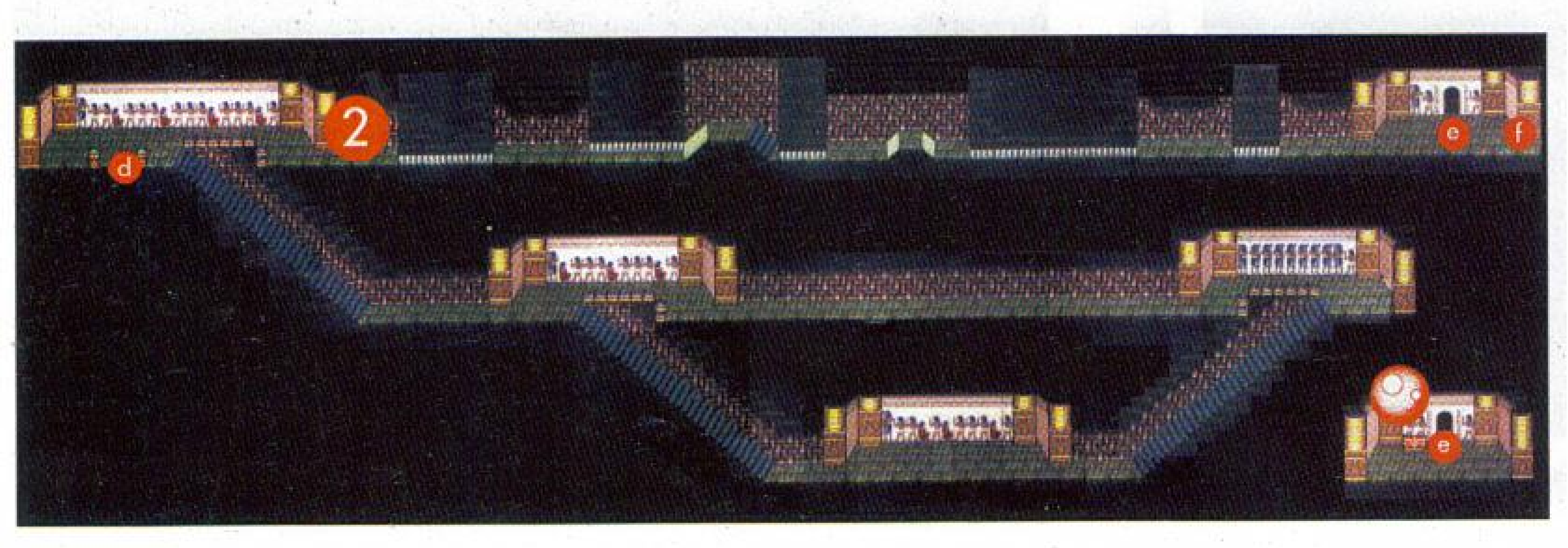


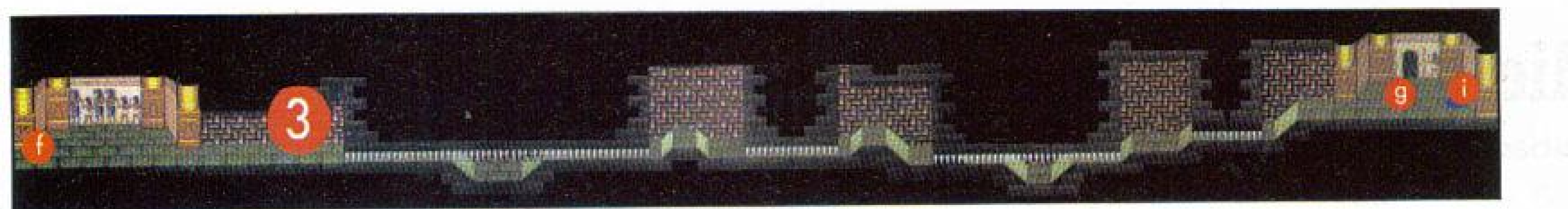
2 Mit Tempo hindurch

Ein Fall für Will. Rampen stoppen ein Weiterkommen, wenn da nicht Wills Spin Dash wäre. Außerdem muß er den herunterfallenden Stacheln entgehen.

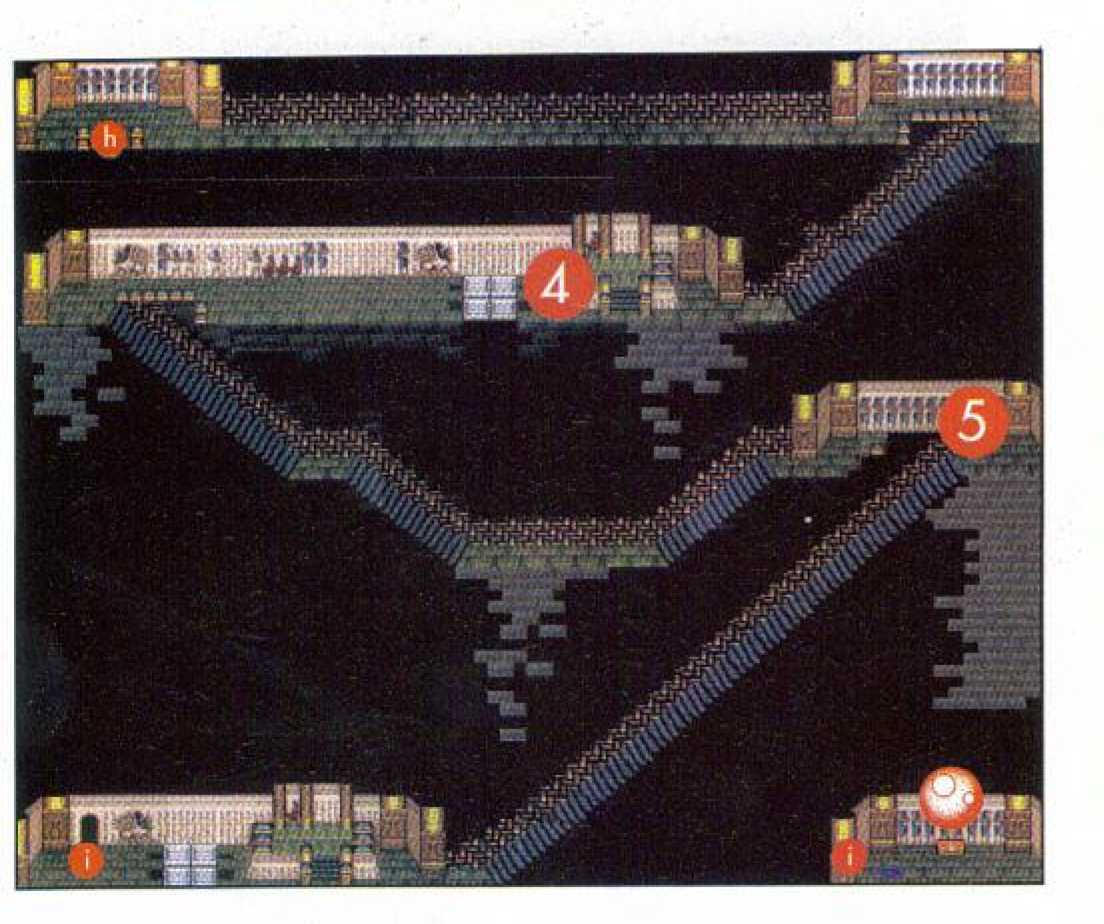












3 Stacheln von oben

Will ist da in eine ganz heikle Situation hineingeraten: Eine Rampe folgt der anderen und von oben senkt sich eine stachelige Decke herunter. Schnelligkeit und perfekte Spin Dash-Technik sind in diesem Fall die einzige Lebensversicherung, auf die Will bauen kann.

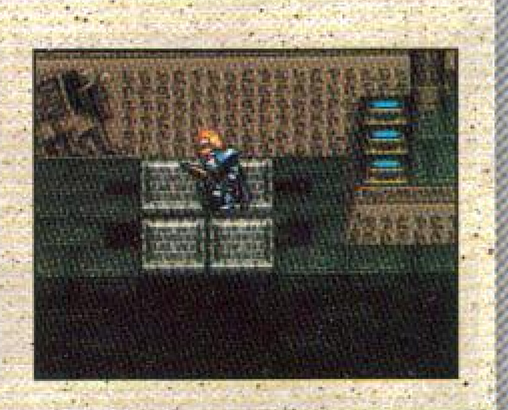




4 Freedans Erdbeben

Ein gähnender Abgrund tut sich vor Freedan auf. Erst etwas ratlos, doch dann froh, Freedan zu sein, begibt er sich auf das Podest. Mit voller Wucht springt er herunter und benutzt seine gewaltige Erdbeben-Technik. Schon fallen Platten herunter, die eine Brücke über den Abgrund bilden.

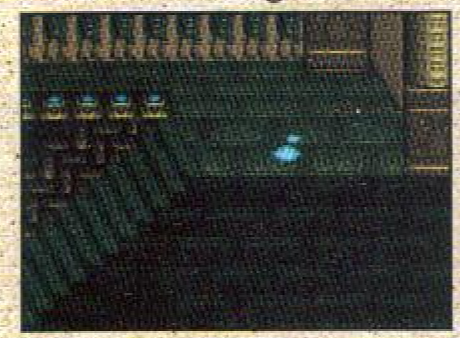






5 Rotes Juwel für Shadow

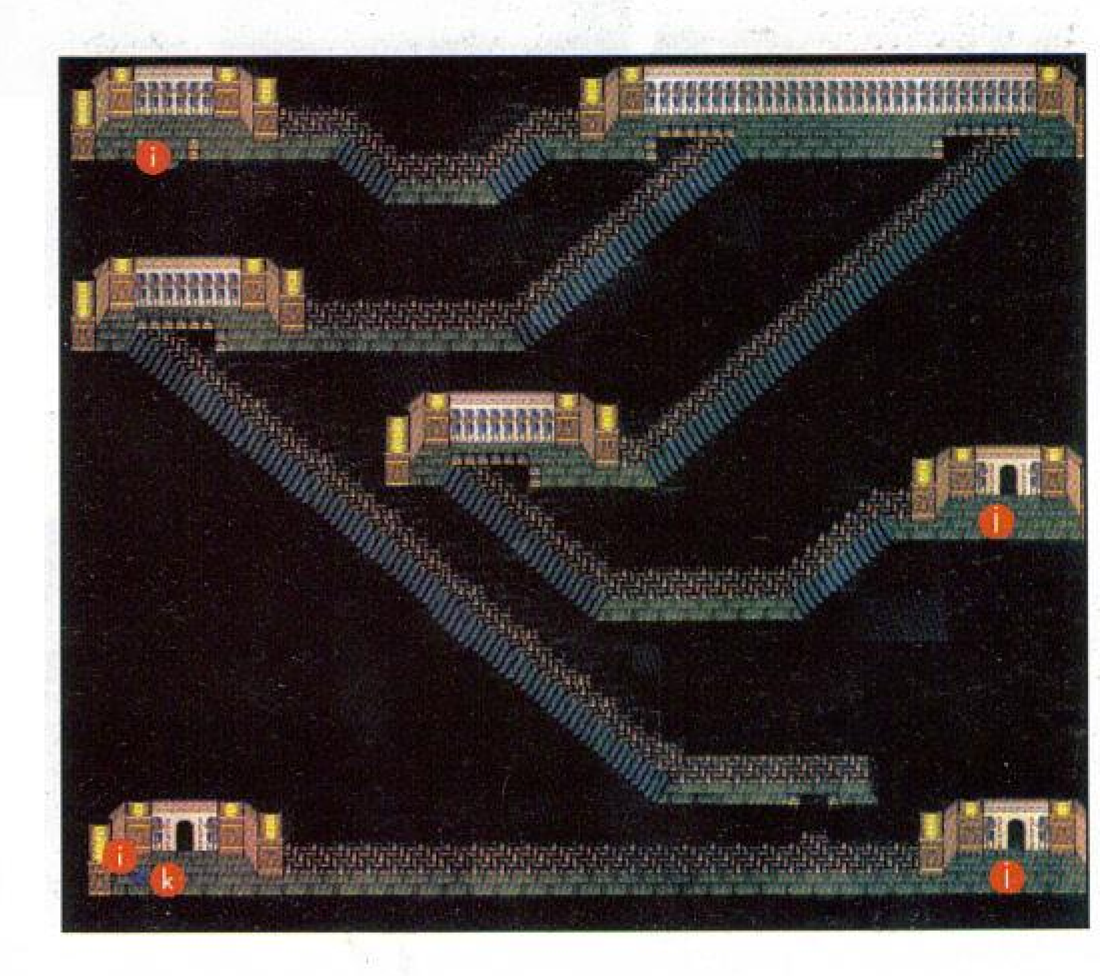
Anstatt die Treppe nach unten zu gehen, läßt sich Shadow durch die Mauer nach unten sickern. Unten landet er dann direkt neben einer Schatztruhe, die ein rotes Juwel birgt.



Statt der Treppe benutzt Shadow seine Sickertechnik, um nach unten zu kommen.

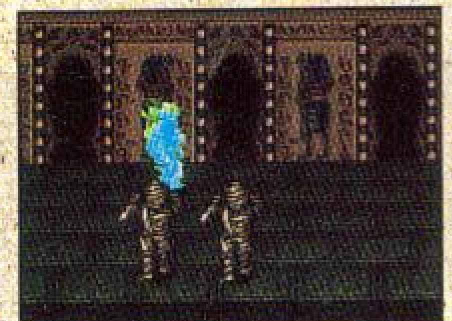


Shadow landet unten direkt neben einer Schatztruhe mit einem roten Juwel.

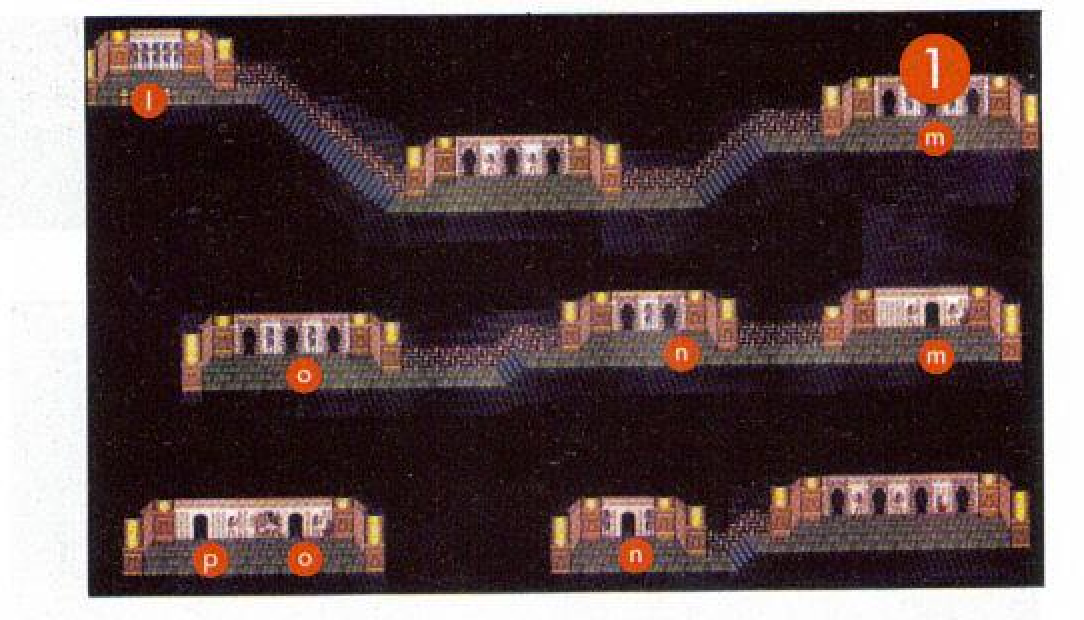


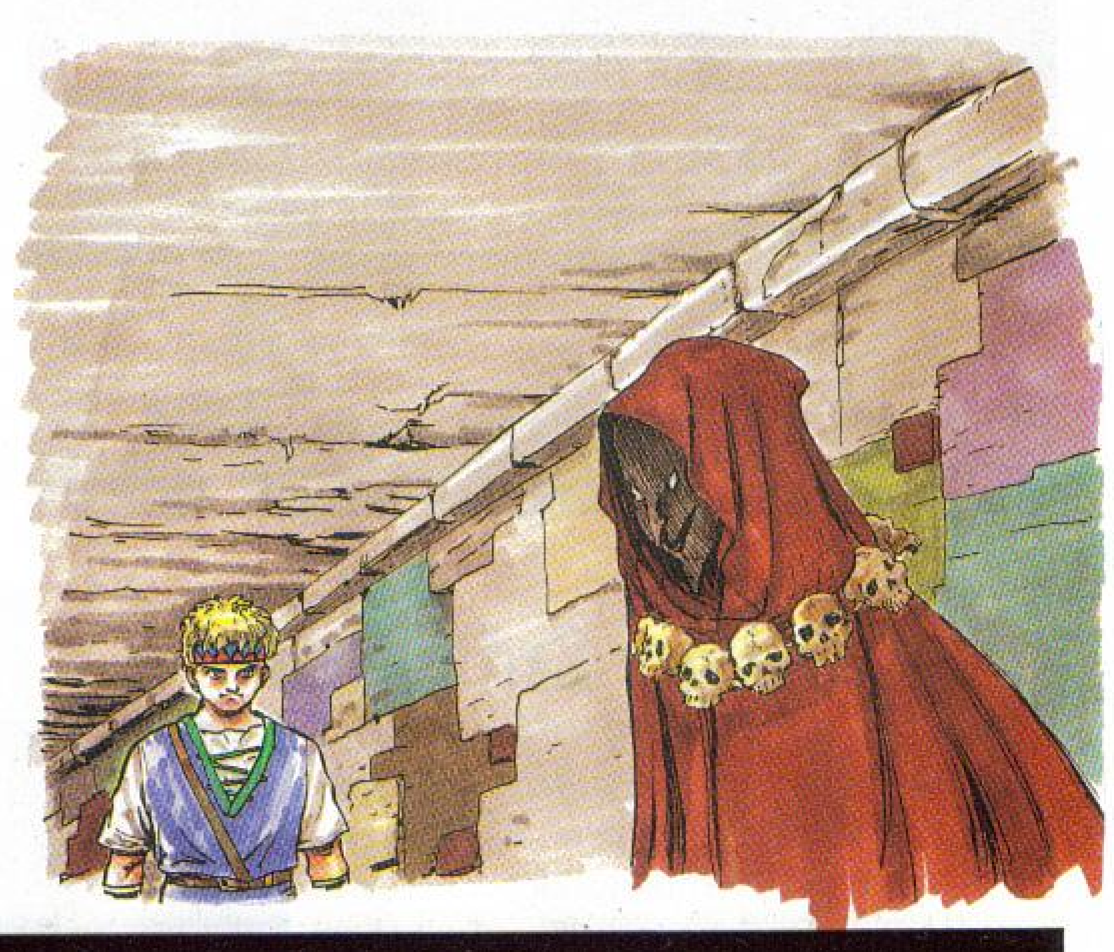
1 Wo ist die Treppe?

Wenn Mumien zum Leben erwachen... Doch manchmal muß man sie aus ihren Sarkophagen herauslocken, denn dahinter verbergen sich Treppen.



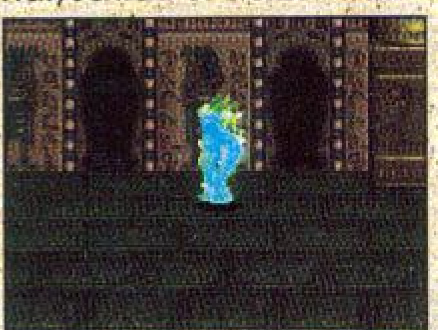






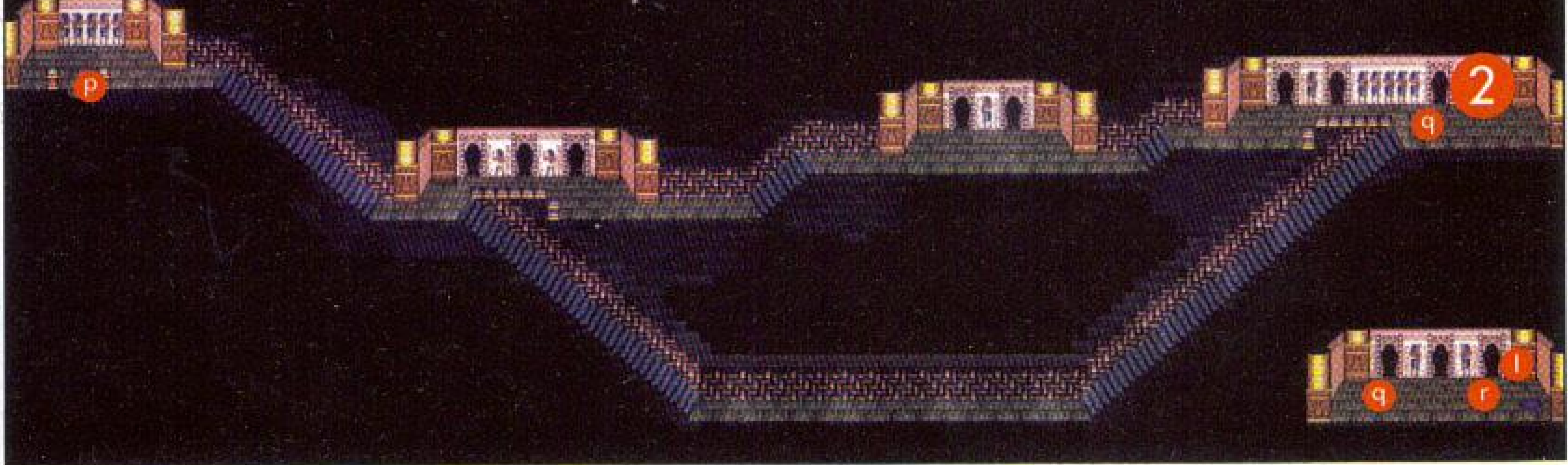
2 Dunkle Gestalten

Dieses Spielchen ist nicht mehr neu für Shadow. Nachdem er die Mumien aus ihren Särgen herausgelockt hat, schickt er sie zunächst zur ewigen und endgültigen



Ruhe, erledigt auch noch den Geist, der den Mumien vorher entschlüpft ist und kann sich jetzt den Särgen selbst zuwenden. In denen sind nämlich Treppen verborgen.

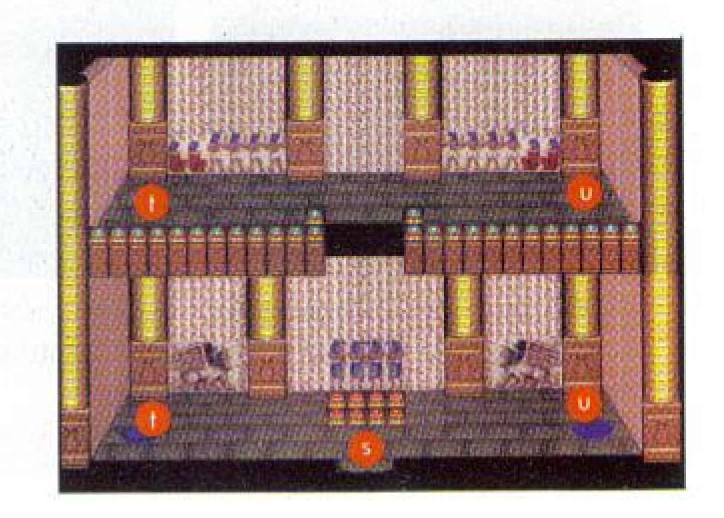




3 Mit sechs Steintafeln

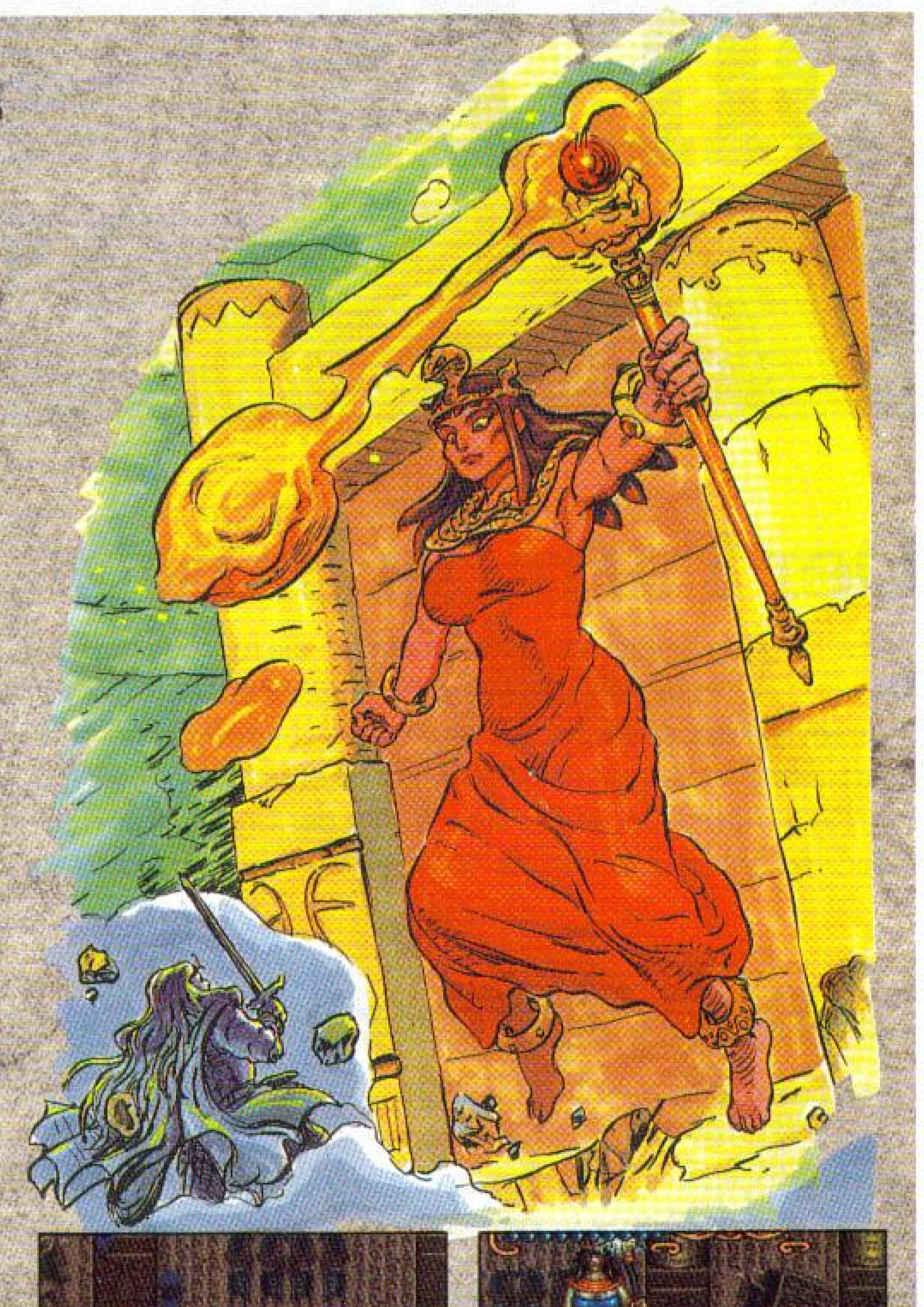
Erschöpft begibt sich Will in den Raum an der Spitze der Pyramide. In der Reihenfolge, die sein Vater in seinem Tagebuch aufgezeichnet hat, setzt Will die gefundenen Hieroglyphen-Tafeln in die Wand ein. Plötzlich ein Geräusch, das von der Eingangstür her zu kommen scheint. Will entdeckt dort eine Warp-Pfütze...





Endboss: Mummy Queen

Mit frischer Energie und als kraftvoller Freedan betritt der Abenteurer die Warp-Pfütze und landet in einem Raum, den noch kein Mensch zuvor wieder lebend verlassen hat. Es ist das Privatgemach der Mummy Queen, die uneingeschränkte Herrscherin der Pyramide. Ihre normale Attacke schreckt Freedan noch nicht so sehr, doch wenn sie sich in acht kleine Geister aufteilt und nach ihrem Opfer sucht, kann Freedan nicht schnell genug in Deckung gehen. Geschickt nutzt er die Warp-Pfützen, um die oberen Emporen zu erreichen und springt wieder runter, wenn es oben zu gefährlich wird. Und wann immer sich eine Chance ergibt, versetzt Freedan der anmutigen Schönheit selbst einen Hieb. Irgendwann verfolgt sie ihr Opfer nur noch als Geister-Kreisel. Um sie in ihre verwundbare Gestalt zu zwingen, muß Freedan den wirklichen Geist aus der Gruppe erwischen, damit sich die Mummy Queen materialisiert.







Nach einem erfolgreichen Treffer und bevor sich die Queen in Geister verwandelt, nutzt Freedan geschickt die Warp-Pfützen, um auszuweichen.

Nur wenn Freedan den richtigen Geist erwischt, zeigt die Mummy Queen ihre eigentliche Gestalt wieder, in der sie auch verwundbar ist.

Das Ende naht

Immer schneller rückt der Chaos-Komet näher. Jetzt gilt es, keine Zeit mehr zu verlieren. Nachdem Will in der Pyramide die letzte mystische Statue errungen hat, ist er bereit, den Turm zu Babel zu betreten, den Spuren seines verschollenen Vaters folgend. Neal ist mit seinem kleinen Flugzeug schon zur Stelle, als Will die Pyramide verläßt, und bringt ihn direkt zu dem legendären Turm.



Mit dem Flugzeug bringt Neal seinen Cousin Will ohne Umweg zum Turm zu Babel.



Mit einem Fallschirm springt Will direkt über dem Turm ab. Ob ihm überhaupt bewußt ist, auf was er sich da eingelassen hat?

DIE ENTSCHEIDUNG

Jetzt ist es soweit! Will befindet sich in der entscheidenden Phase der Mission und wird von Neal zum Turm zu Babel geflogen. Hier erwartet den Helden die größte Herausforderung seines jungen Lebens.

Der Turm zu Babel

An der Eingangspforte des Turms versinken die fünf mystischen Statuen in einer speziellen Bodenvertiefung und ermöglichen es unserem Helden, den Turm zu betreten. Mächtige Ritterstatuen in den Gängen zeugen von der Kampfeslust vergangener Helden, die sich erfolglos der dunklen Macht des Chaos-Kometen widersetzt haben. Ob Will die Verliererserie brechen kann?



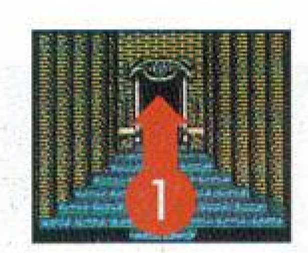


1 Zuerst Speichern

Nachdem Will den Turm zu Babel voller Mut und kämpferischer Zuversicht betreten hat, gibt es für ihn keine Möglichkeit mehr, den Turm zu verlassen. Daher sollte er dafür Sorge tragen, daß seine Lebensdaten gespeichert sind.







2 Das Geheimnis

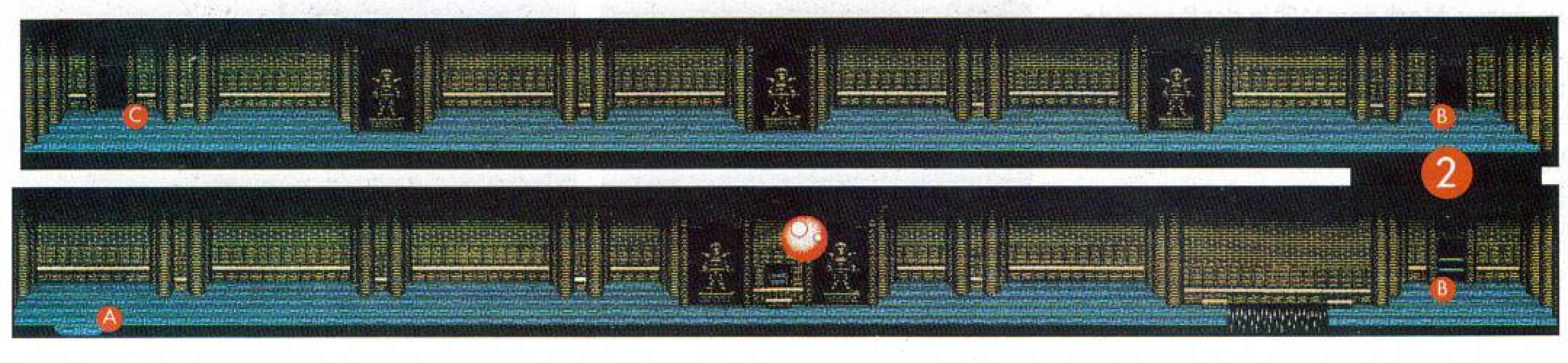
Während Will den Turm näher erkundet, trifft er plötzlich auf einen Durchgang, der verschlossen erscheint. Zwei armdicke Lichtschranken versperren den Weg. Was tun? Will ist wirklich verwirrt und überlegt angestrengt. Da erinnert er sich an den geheimnisvollsten Gegenstand, dessen Besitz er sich sicher sein kann. Es ist die Flöte. Ob er mit dieser Flöte den Durchgang öffnen kann?

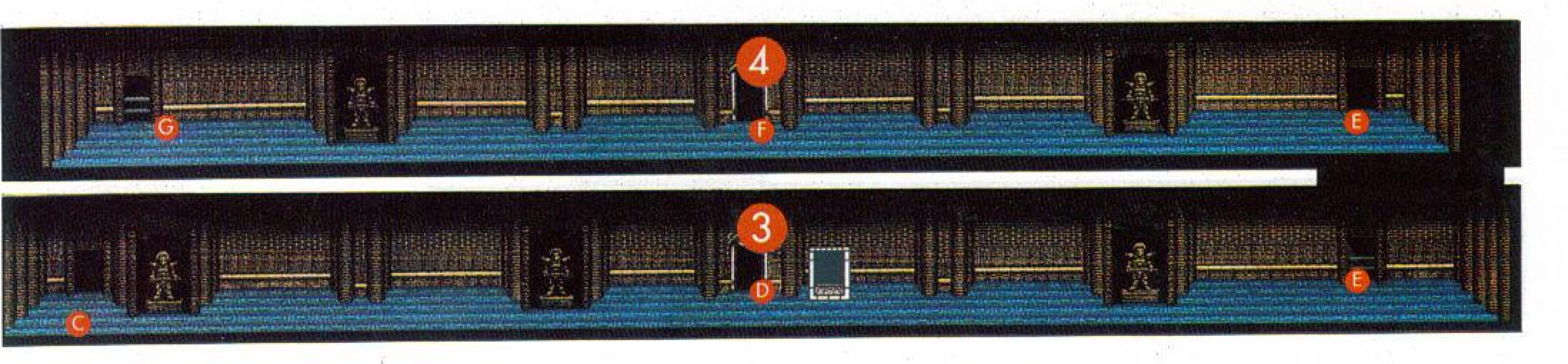


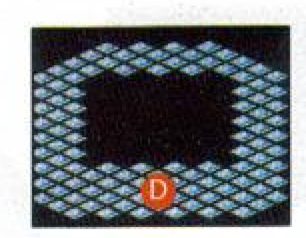
Will schafft es nicht, den Durchgang zu durchbrechen.

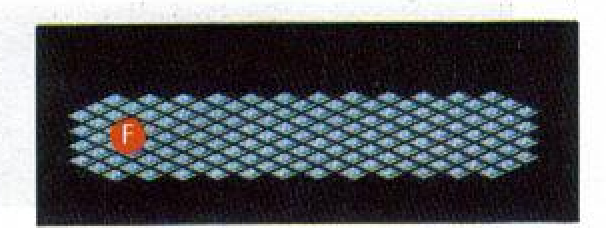


Doch dann erinnert er sich an einen wichtigen Gegenstand.



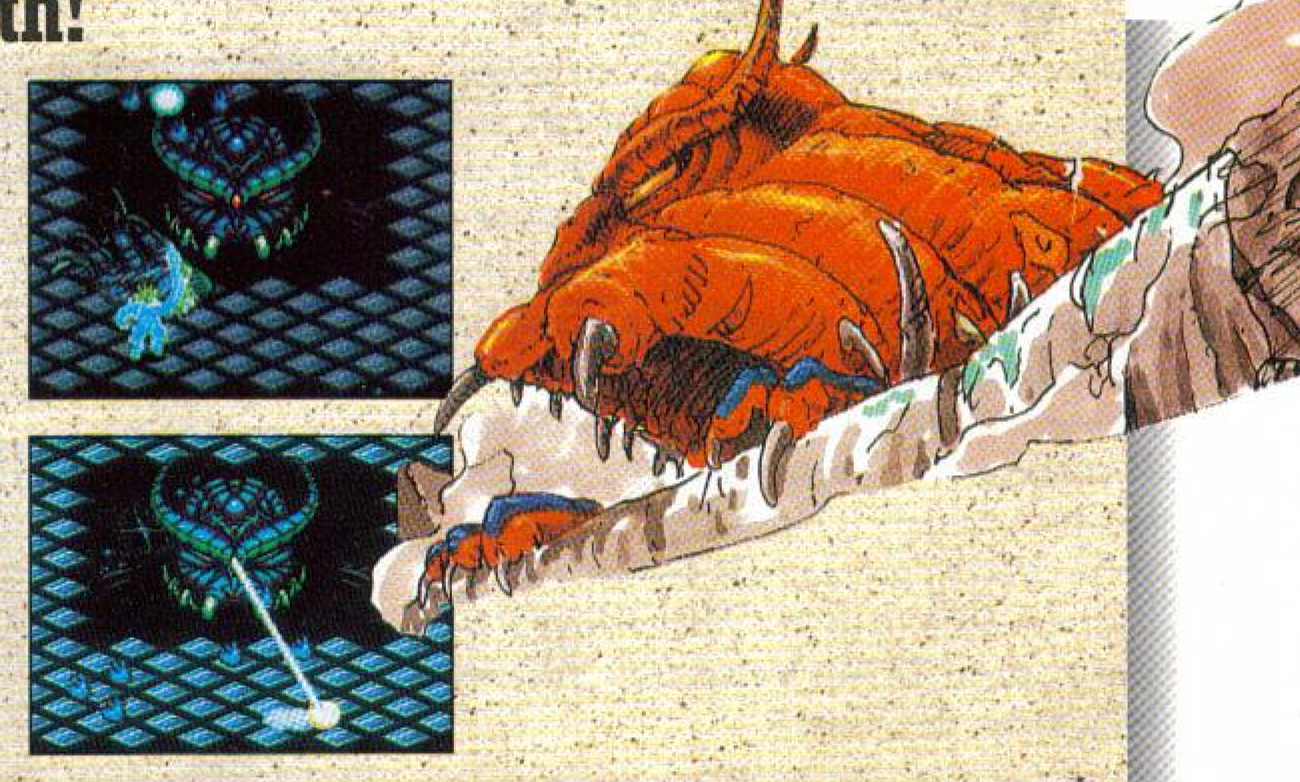






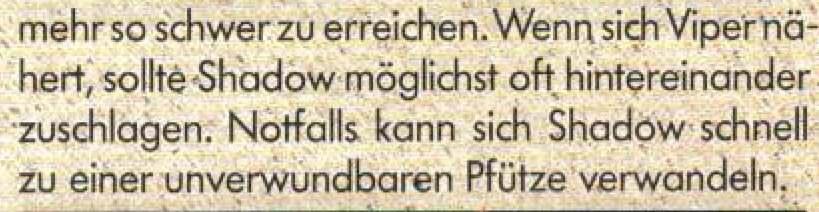
3 Wieder Castoth!

„Der kommt mir doch bekannt vor", überlegt unser Held, als er zum zweiten Mal auf den gefährlichen Riesenkopf Castoth trifft und verwandelt sich automatisch in Shadow. Die Zeiten haben sich geändert. Denn nun trifft er nicht auf Freedan, sondern auf Shadow – ein ungleich stärkerer Kämpfer, der sich in brenzligen Augenblicken zu einer Wasserpfütze zusammenfallen lassen kann.



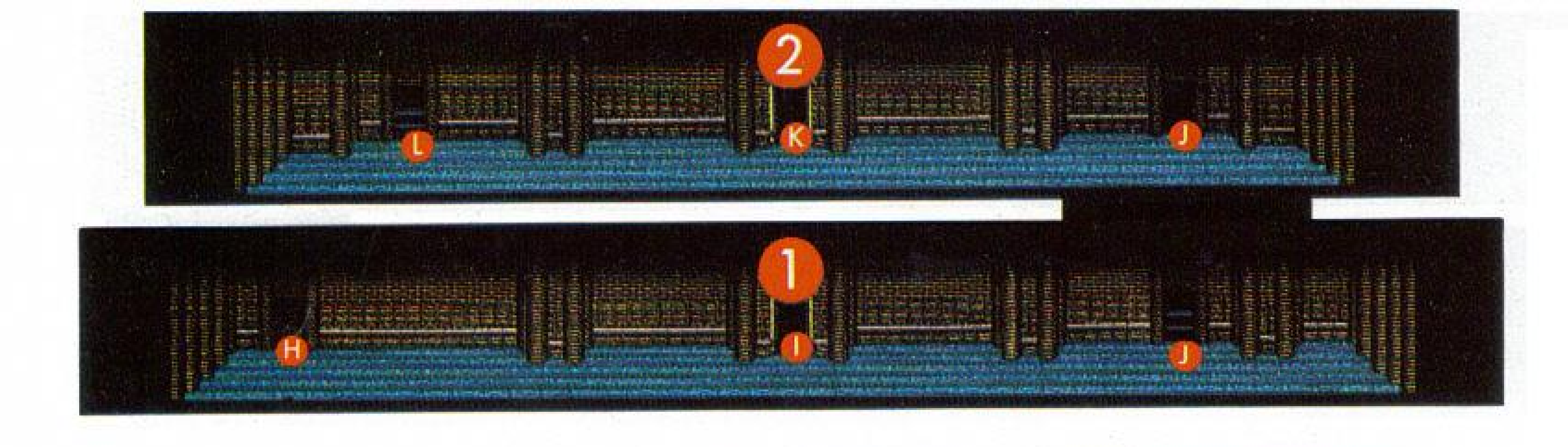
4 Noch einmal Viper

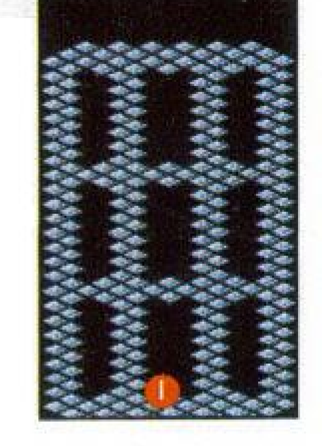
Gegen Viper, dem mächtigen Adlergott, hatte es unser Held beim ersten Kampf nicht einfach und mußte für den Sieg sein Bestes geben. Jetzt, als starker Shadow-Kämpfer, ist ein Sieg nicht mehr so schwer zu erreichen. Wenn sich Viper nähert, sollte Shadow möglichst oft hintereinander zuschlagen. Notfalls kann sich Shadow schnell zu einer unverwundbaren Pfütze verwandeln.











❶ Wieder Vampire

Nach der ersten verlorenen Schlacht gegen Freedan haben sich die zwei Vampire auf einer Schönheitsfarm in Transylvanien zurückgezogen. Nach mehreren Bluttransfusionen mit fingerdicken Spritzen, fühlen sich die zwei Blutsauger wieder wie neugeboren und können es nicht erwarten, sich an Freedan zu rächen. Doch als sie die Kampfesstätte betreten, trauen sie ihren rot unterlaufenen Augen nicht: Shadow erstrahlt in voller Pracht. Igitt, wie sie Wasser hassen, und nun auch noch ein Wasser-Kämpfer! Das ist zuviel für das bissige Duo. Wütend attackieren sie Shadow.



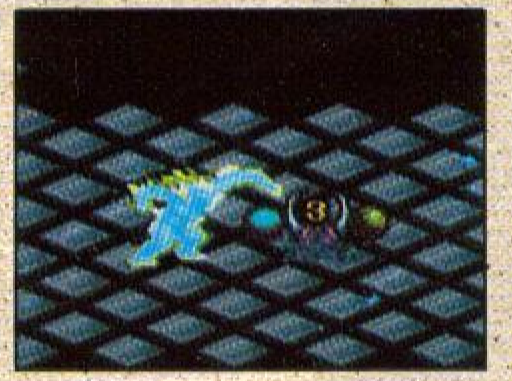






❷ Erneut der Sandwurm

Schon beim ersten Gefecht gegen unseren Helden war dieser Gegner relativ leicht zu überwältigen. In der siegreichen Gestalt von Shadow ist es erst recht kein Problem, den Sandwurm zum zweiten Mal zu besiegen.



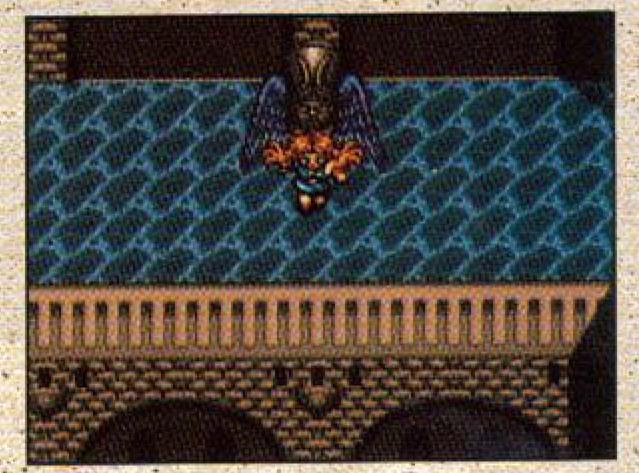






3 Gepackt und verschleppt!

Was soll das?! Will ist entsetzt und versteht die Welt nicht mehr. Ein riesiges Monster hat ihn am Schlafittchen gepackt und fliegt mit ihm einfach weg. Wenn Will wieder abgesetzt wird, gibt es für ihn keinen Weg mehr zurück. Er sollte sich daher schnell bei nächster Gelegenheit abspeichern.



4 Die Königin der Pyramiden

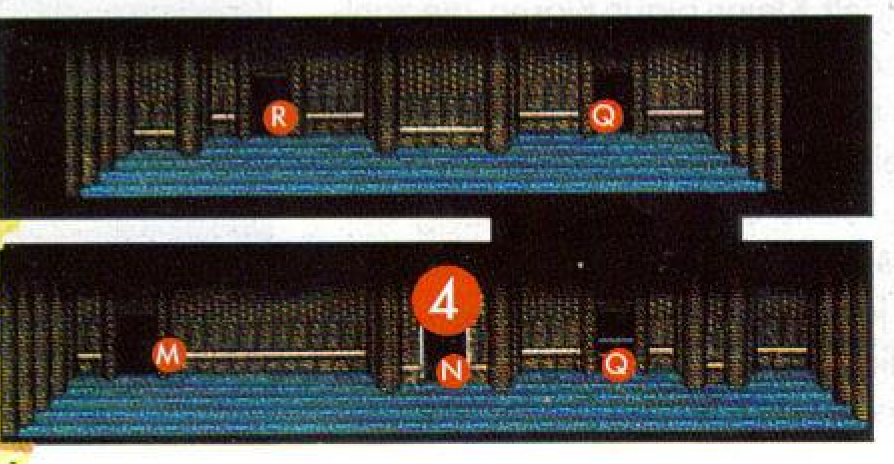
Wenn Shadow auf die Mummy Queen trifft, sollte er sich nicht von ihrer anmutigen Schönheit betören lassen. Sie ist nämlich keine Dame! Wenn sie es Felsbrocken regnen läßt, kontert Shadow am besten mit der Pfütze und greift immer dann an, wenn die Queen in Reichweite ist.

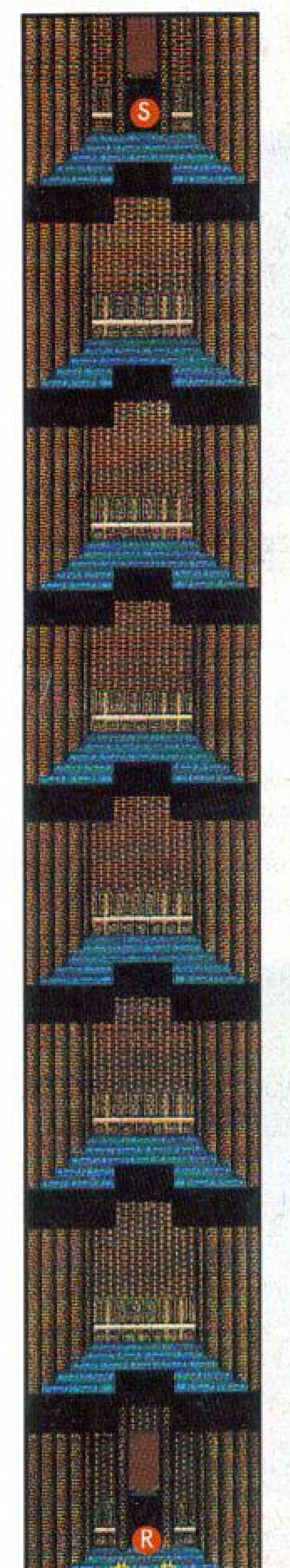


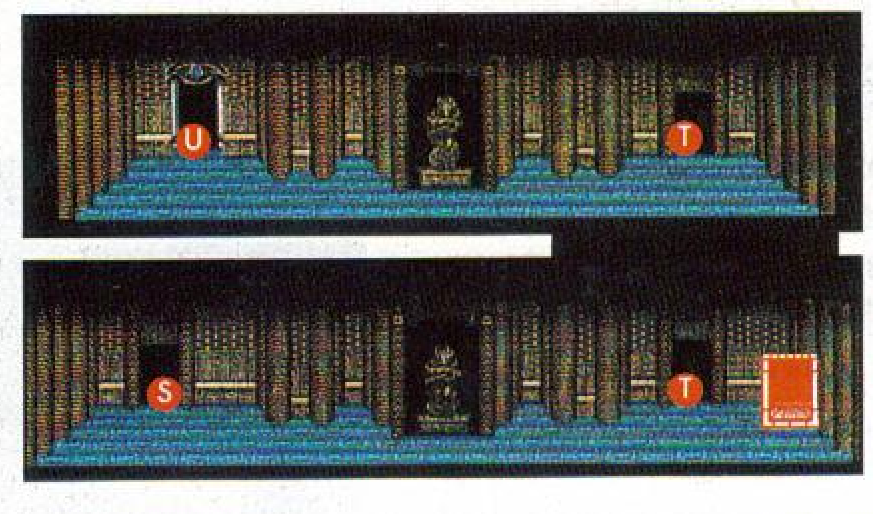




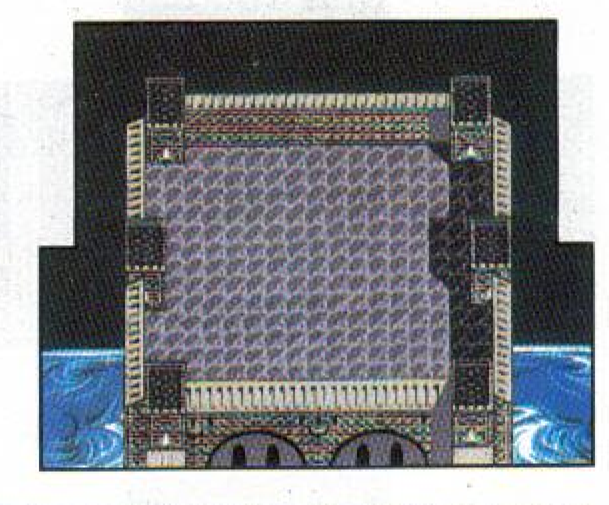






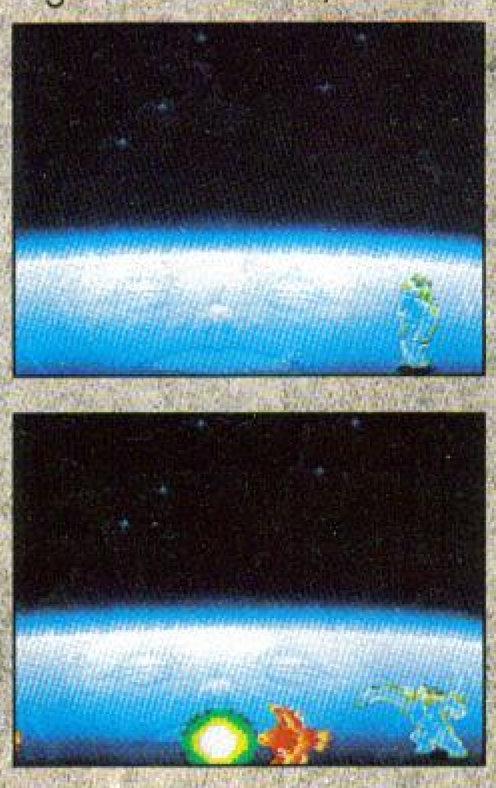






Der Chaos-Komet greift ein!

Will alias Shadow ist von seinen vorherigen Kämpfen ermattet. Er verwandelt sich in Light Shadow und beherrscht nun auch die Fire Bird-Technik. Gegen alle Wächter hat er nocheinmal siegen können – nun erwartet ihn die letzte große Aufgabe. Er muß sich dem seit langen Generationen Unheil verheißenden Chaos-Kometen in einem spannenden Endkampf stellen. Die beste Gewinnstrategie besteht darin, zuerst dem Funkenregen des Kometenschweifes auszuweichen (Pfütze), der vom Himmel nach unten fällt. Nach einer gewissen Zeit öffnet sich ein Mund auf der Oberfläche. Dies ist die Gelegenheit, mit der Spezialtechnik Fire Bird auf den Mund zu schießen, solange er offen ist. Danach fallen wieder brennende Teile nach unten, denen ausgewichen werden muß, bis sich wieder der Mund öffnet. Das Spielchen wiederholt sich so lange, bis ein Sieger feststeht.





Light Shadow muß sich hier flink in eine Pfütze verwandeln, wenn von oben Unheil naht.

Das Finale

Das Böse des Chaos-Kometen zeigt sich nun im allerletzten Gefecht in seiner ganzen, schrecklichen Gestalt. Light Shadow hat gegen diese Erscheinung nur dann eine Chance zum Sieg, wenn er sich immer wieder rechtzeitig in eine Pfütze verwandelt. Kleine blaue Blasen, die zahlreich nach ihm lechzen, muß er zum Zerplatzen bringen, bevor sie ihn treffen. Dem Lichtstrahl, der ab und zu von oben auf ihn scheint, muß er durch die Pfützentechnik auszuweichen versuchen. Ebenso den zielgerichteten Brennstrahlen, die von rechts und links gleichzeitig auf ihn abgeschossen werden. Wenn er nicht gerade mit der Abwehr beschäftigt ist, muß Light Shadow jede mögliche Gelegenheit zum Angriff nutzen. Ab und zu ist nämlich der Kopf der Kreatur verletzbar. Die mittlere Position, direkt unter dem Kopf, ist für alle Aktionen die beste Stelle und sollte möglichst nicht verlassen werden.



GEHEIME JUWELEN

Das größte Geheimnis im ganzen Abenteuer ist der Fundort der roten Juwelen. Bei gesammelten 50 Juwelen erfahrt und erlebt Ihr ein besonderes Geheimnis.



Wer fleißig Juwelen sammelt, wird mit Will ein weiteres Level erforschen können.

Kennt Ihr diesen Ort?

Wenn Ihr alle roten Edelsteine eingesammelt habt, solltet Ihr unverzüglich den Juwelier aufsuchen. Nach einem kleinen Plauderstündchen wird er Euch für die fünfzig Edelsteine einen Weg in sein geheimes Level verraten.

1	Im Keller von Lance' Haus in der Stadt Südkap.
2	Die Glocke im Dach der Kirche von Südkap.
3	Das Gefäß des Fischers in Südkap.
4	Hinter einer Säule in Edwards Schloß.
5	In der Schatztruhe in Edwards Schloß.
6	Und wieder eine Schatztruhe in Edwards Schloß.
7	Rechts unten bei den Fässern in Edwards Schloß.
8	Links bei einem Holzstapel in Itory.
9	Auch bei den Inkas gibt es eine Schatztruhe.
10	Bei den Inkas auf dem legendären Goldenen Schiff.
11	Bei dem Gefäß außerhalb des Hauses an der Diamantenküste.
12	Das Gefäß im ersten Stock des Hotels in Freejia.
13	Der alte Mann, der bei den Blumen in Freejia steht.
14	Bei dem Sklavenhändler in Freejia, nach einem Verrat.
15	Einer der Sklaven in den Diamantenminen.
16	Noch ein Sklave in den Diamantenminen.
17	Ein weiterer Sklave in den Diamantenminen.
18	In einer Schatztruhe in Nasca liegt dieses Juwel.
19	Auch diese Schatztruhe befindet sich in Nasca.
20	Im Meerespalast könnt Ihr diese Schatztruhe finden.
21	Die zweite Schatztruhe im Meerespalast.
22	Diese Schatztruhe ist die letzte im Meerespalast.
23	Eine Schatztruhe im legendären Lande Mu.
24	In der Tanzbar bei dem Brunnen in der Engelsstadt.
25	Diese Schatztruhe ist im Untergrund von Engelsstadt.
26	Bei dem Gefäß in Engelsstadt solltet Ihr mal nachsehen.
27	Eine weitere Schatztruhe in Engelsstadt.
28	Links unten in Watermia bei dem Gefäß.
29	Bei dem Gefäß in der Spielhalle in Watermia.
30	Eine prachtvolle Schatztruhe im Innern der Chinesischen Mauer.
31	Bei der engen Passage in Euro.
32	Im Hotel in Euro gibt es einen roten Edelstein.
33	Das Faß, im Keller der Kirche, in Euro.
34	Bei Lance in Watermia erhält man ein rotes Juwel.
35	Eine der Schatztruhen im Walde des Tempelbergs.
36	Das Gefäß, im Raum mit der Steinstatue, im Eingeborenendorf.
37	Eine Schatztruhe in der Tempelruine birgt das Juwel.
38	Eine zweite Schatztruhe in der Tempelruine verspricht Erfolg.
39	Eine weitere Schatztruhe in der Tempelruine birgt Wertvolles.
40	Die letzte Schatztruhe, die Ihr in der Tempelruine finden könnt.
41	Bei den wiederbelebten Mädchen im Eingeborenendorf.
42	Die Wiese in der Nähe der Oase bei Dao solltet Ihr prüfen.
43	Einer der tollen Preise beim Schlangenspiel in Dao.
44	Ein weiterer toller Preis beim Schlangenspiel in Dao.
45	Der kleine Raum in der Nähe des Startpunktes der Pyramide.
46	Eine gut versteckte Schatztruhe in der Pyramide.
47	Die zweite Schatztruhe in der Pyramide ist noch besser versteckt.
48	Und die nächste gut versteckte Schatztruhe in der Pyramide.
49	Die letzte Schatztruhe, die Ihr in der Pyramide findet.
50	Bei den Statuen im Turm zu Babel lohnt eine nähere Untersuchung.

Die Schauplätze von „Illusion of Time“

ANGKOR WAT:

Angkor Wat (Angkor = Ruinenstadt in Kambodscha, Angkor Wat = Hauptstadt-Kloster) ist ein Tempel, der dem Gott Wischnu geweiht ist, und später zum buddhistischen Heiligtum wurde. Dieser Tempel ist eine dreistufige Pyramide, deren Stufen von Galerien mit Ecktürmen umgeben ist. Um 1431 wurde die Stadt Angkor auf geheimnisvolle Art und Weise aufgegeben. Jahrzehnte später, marschierte eine siamesische Armee in Angkor ein, um die Stadt zu erobern. Die Soldaten fanden eine Geisterstadt vor und verweigerten den weiteren Aufenthalt. Warum die Einwohner ihre Stadt verliesen, oder wohin sie gegangen sind, ist bis heute ein ungelöstes Rätsel. Die Stadt Angkor, einst Hauptstadt des Khmer Imperiums, ist nun die stille Behausung ruheloser Geister.

CHINESISCHE MAUER:

Die in Nord-China errichtete Schutzmauer, erstreckt sich vom Turkestan (innerasiatisches Gebiet) bis zum Pazifik. Tausende von Menschen arbeiteten Jahrzehnte lang an ihrer Errichtung. In ihrer Hauptlinie mißt sie etwa 3450 km. Zählt man alle Zweigmauern dazu, dann beträgt ihre gesamte Länge ca. 6250 km. Die Mauer ist mit ca. 30.000 Türmen bestückt. Diese Türme waren damals die Behausung von tausenden Soldaten, die die Aufgabe hatten, China vor einer möglichen Invasion zu beschützen. Die Chinesische Mauer ist das einzige von Menschenhand geschaffene Bauwerk, das man sogar vom Mond aus sehen kann.

GAIA:

In der griechischen Mythologie ist Gaia die Erdgöttin. Aus ihr gehen der Himmel (Uranos) und das Meer (Pontos) hervor. Von Uranos befruchtet, gebärt sie die Titanen und die Kyklopen. In der Kunst erhält sie zum Zeichen ihrer segenspendenden Fruchtbarkeit oft Füllhorn und Früchte als Attribute.

INKA RUINEN:

Das Inka-Reich war ein indianischer Staat (etwa 1200 - 1532 n. Chr. G.) im westlichen Südamerika. Im Jahre 1532 landeten die Spanier und eroberten das Reich, das sich bereits von Ecuador bis nach Chile erstreckte. Auch heute noch kann man die Ruinen der Inkas, wie zum Beispiel die Stadt Machu Picchu (gebaut ca. 1400 n. Chr. G.), besichtigen. Die Stadt Machu Picchu wurde auf einer Klippe oberhalb des Urubamba Flusses errichtet. Die Stadt wurde schon lange vor dem Eintreffen der Spanier von den Einwohnern verlassen. Dies ist der Grundstoff für jede Menge Legenden, die dieser Stadt nachgesagt werden. Eine dieser Legenden besagt, daß die Stadt die Kreuzung für alle unsichtbaren Kräfte darstellt, welche die Erde umgeben.

MU:

Mu ist der Legende nach ein antiker Kontinent (wissenschaftlich nicht bestätigt), der sich angeblich im pazifischen Ozean befand. Von Generation zu Generation werden die Geschichten um den versunkenen Kontinent weitergegeben. Zum Beispiel nimmt man an, daß die Moai Statuen auf den Osterinseln, die letzten erhaltenen Relikte dieser Kultur sind. Die Legenden erzählen, daß die Bewohner von Mu ihre Götter erzürnten. Die Götter sandten daraufhin ein Erdbeben, das Mu in zwei Teile spaltete und die Ursache für das Versinken des Kontinents war.

NASCA (Nazca):

Nasca ist eine Stadt in Südperu. Die Nascakultur breitete sich im Tal des Nasca und in den nördlich gelegenen Tälern des Rio Ica und Rio Pisco aus. Berühmt sind die mehrfarbigen Tongefäße, die ausgezeichneten Textilien und der gehämmerte Goldschmuck. Ein Weltwunder, das mit Nasca verbunden ist, stellen die Scharrbilder dar. In den Wüstenboden um Nasca sind die Bilder von 18 Kondoren eingezeichnet, sowie kilometerlange Liniensysteme und andere Scharrbilder. Diese Bilder sind vom Erdboden aus nicht sichtbar. Man erkennt sie nur aus großer Höhe. Eine Space Shuttle Mission berichtete zum Beispiel, nach der Landung, sie habe aus dem Weltall einen ca. 30 Meilen langen Pfeil entdecken können. Deshalb besagt eine der Theorien auch, daß die Scharrbilder angelegt wurden, um vorbeifliegenden Raumschiffen eine Nachricht übermitteln zu können.

PYRAMIDEN:

Pyramiden sind Grab- und Tempelformen verschiedener Kulturen. In Ägypten wurden die Königsgräber in der geometrischen Form einer Pyramide gebaut. Die älteste Pyramide ist der sechsstufige Grabbau des Djoser mit einem sechseckigen Grundriß (alle späteren Pyramiden haben einen quadratischen Grundriß). Die größte ist die Cheopspyramide in Ägypten. Eine dieser großen Pyramiden (gebaut ca. 3350 v. Chr. G.) steht genau in der geometrischen Mitte des Nil-Deltas. Ihre Seiten weisen exakt nach Norden, Süden, Osten und Westen. In dieser Pyramide wurde kein Königsgrab gefunden. Ihr Geheimnis konnte bis zum heutigen Tage nicht enträtselt werden.

TURM ZU BABEL (auch Babylonischer Turm)

Nach dem alten Testament ist dies ein Bauwerk, das die Menschen aus Überheblichkeit bis zur Höhe des Himmels errichten wollten, um mit sich mit Gott unterhalten zu können. Jahwe (Name Gottes im A. T.) verhinderte den Bau des Turmes, indem er zur Strafe die Sprache seiner Erbauer verwirrte und damit die Menschen in alle Lande zerstreute. Abgesehen von dem darin enthaltenen Erklärungsversuch der vielen Sprachen, steht hinter dieser Legende wahrscheinlich der historische Tempelturm „Etemenanki“ des Mardukheiligtums von Babylon.


Your Nintendo source page
Nintendo Forever